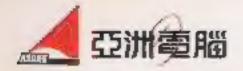


45

1993年4月號 PC GAME 最新情報





### 3½ 1.44MB 日本ALPS 原廠製造



#### 四大特點:

- 1. 鑽石灯顯示美麗燦爛。
- 2. 所有 I C皆封閉式,避 **免安裝短路。**
- 3. 機構平穩, 經久耐用、 安全可靠。
- 4. I BM指定使用,品質 確保最佳。

### LPS 3½磁



#### これの監判者をお明明を記念時

(Bridge) 能 民(02)556-0536 3 (021006-6034) \$ 0000H11-080Z 16 T0081814-6660 图(0)(1861-75pn 程(0)(1361-4727 11(07)2(2-1705

11 (02) 635-1746 的 D(02)836-5753 50 (02) 521-0471 学((02)366-6066 **能(((2))322-5658** 

期(07)735-3821 Pg(00)727-0000 (E(02)/05-0718

31 間(02)623-6778 PV(0E)564-1692

直(0)(09/5~7749

19 (00) 906-2954

15 PRINCIPER - OF LE CHICKED) ■ SPECETIES-NECS 便(05)655-7000

58 \$70,025679-0668 @(D2)996-0685 201003906-9868 DEC101951-8416 A0027906-1467 \$\$(02)969-650E 到100-808(30)幕 受

I 向后 56-6772 A 003E783-8944 \$80038132-6365 學 · \$8003E)32-6365 密 三(035)38-4093 0.057236-2365

@ PROSSISS-6400 DSGE: 为(31)452-7529 29 (00) 456-9172 \$5(06)1935-2509

事 景(30)4円-65K) (BULL)

\$21036079-4366-0 第1036099-1939 数1(005)59-1908 \$5 (005) 04-0688 E (005271-9018 此 图(005)34-0699 英 特(265)符-6710 (高甲醛)

學 全(381)-67-1068 臣 第(267) 計-61(6) 運 20(335)55-8846 (花寶羅)

BMAIR CADESCISE 原中医療療(34.3676.3880) 着書さる(N )888677 公南是至126,1590年世 **都代展集((4)/775796** E\$1000095094 **美物(100/25004)** 和本書:eftHD05A8f38 PERSONAL PROPERTY. BOND BURGERING T IB( 04) 589(580) 學歷(34)95545ET B(E) 34 (8306136 C(8134) (9738) CIN13400237147 (AUX (DA) 530 F550 -12 (34) 8899676 何原(34)8295200

DBUNCHBU

天東(34)3573469

**Ф**(610) 5675686

SUB-CONDITION OF

太平台目(4)277年末

育三(0500005676)

图电压线 (4,6336358 MMI(00X)1055550 \$19.50 W. W. W. W. CO. E680(4)6995558 (IIII)(14)(6258685

F T RISK 1 X 65 1 208 JUBB VIX LECKNOOPS! **自然股份(3000)** 2010/00/00/05 行」を重 14 9649000 **管原原原**(1406050636 次便 (A. 5) 50 56 0

(\$28E) BT (A) 3534-3505 (元音元)

图 层05000-099 JUNE0604-1996 直(約)(70-196) 面(35)(05-64b) 2/18/095-1761

# BOSTESS-con DECKHIZI-TZ

(20回回) 臣 限(06) 34-4982 2000330-662 æ IB000259-1420 BECOCKSSV-5009 S)(90/230-967) 욘 PCH0274-7314 ■ Biote)720-0518

息 商(区)727-1317 (SIES)

A 107)761-3488 (三重)(07)(882-1769 (後間)(37)(77)-何何 E007/N2-1198 W (007) 622-6576

N. U. NO 8708

取 27 07 001-1100 界(07)991-1965 NO. \$1007(16-868) 25 格(07)3713-3670 13 (1) 1551-4243 IDC010812-2192

IPI所研での355-7648

20 20071622-0516

950073903-DIESE

\$5.00732851-92555 期(17)222-10日 引起的C077272-7365 TALL REVOIT 1742-2661 **独席图(067888-0861** 刘泰阳(SE)703-8991 走 最(57)251-0411 W E000051-1902

信 品(1700 HG-1700

部 位(17,065-6752

SED (17)725-0779

(政治政) 专(067927-1868 安 (后页定) (金門區) 3 59(0829)S(591

大107) 703+2458

D:07386-4821

E20070667-1147

E) (05) 788-1947

W [D8] 775-7285

티(CE)779-6582

饱(DB)753-7662

Œ(00)765-664E

引用导致(DB)???-9591

空 時 同 085737-4765

ル

50

胶

(阿里曼)



長久以來, 全層武侠小說在作者的巧思 作局下, 展現了無窮的魅力, 膾炙人 即轉令拜讀其大作的顧者們反覆唱的 觀嘆不已。軟體世界取得此套武俠小說中 的精典之作的電腦遊戲板權, 投入國內 所未有關大學作群, 皆試各項技術創新, 包括課作、數位化遊與語音、立體視角多 方式製作、數位化遊與語音、立體視角多 重應的地圖顯像模式、即時戰門模式… 不僅爲關內第一個中文CD-ROM版遊戲,也

是國內長久以來在電腦遊戲製作方面的一大突破!

軟體世界經過一年來的研究開發,已於今年3月27日在合共 資訊科學展示中心舉辦「笑做江湖」電腦休閒軟體設計成果記者 招待會,除國內三家電視台、廣播及各報章所聞記者採訪外,還 流出版社及休閒軟體樂界都在受邀之列。

以星際大戰爲架構。由Lucas Arta 所製作的X-WING 在美國終於陸重上市,南推出即掀起休閒軟體界的一片熱潮。國內亦有很多人已戰得天昏地暗,不過難度卻是不低。所以本雜誌特別聘請動作模擬遊戲高手亦是星際大戰迷的Y. M.J. 深入剖析此遊戲(P.71)。做一詳細報等,相信各位玩家看過此篇文章後,定能對此遊戲有更透徹的瞭解,對以後的证取更是無往不利!

本杜不惟成本,擴大學辦意見調查,經過浩大 複雜的統計過程之後,在本期為各位數者發佈 統計結果(P.39),望各位讀者參考過後。也能 根據整體趨勢,爲自己的寶貝爾顯做一個完善的規 創。

由於本期稿攢,在不得巴的情況下,只好將畫面狩獵者一秀圖程式篇(P.110)分成兩次上,對 秀圖程式有與趣的觀者,可別忘了下期的文章,

且畫面狩獵者即將推出第二代,功能強大,瞭解它的工作原理,將使您在第二代時如虎添翼。

魔眼殺機II一隱月傳奇攻略單行本已正式推出(P.58),各位讀者可在各大經銷商治購,數量有限,請即早把握。其他攻略本亦在加緊趕製當中,請密切期待。

本期百戰天龍在8頁有限篇幅中,爲各位提供各式各樣的秘 按及修改篇,總共有13個不同的遊戲,每則篇幅雖然不大,卻是 相當受用,各位讀者可別錯過了。



#### 軟體世身 目 錄



便能記 超人戰紀避蟲術 邪神傳說一週概法 意見調查表統計結果 GANH林秘笈 小児常家一時間無限法 超人戰紀無敵密碼 鐵路 A 計劃— 電視大亨增護衛 課報飛職 開數修改法 金錢修改法 44 \ 45 39

剧世紀川一乾坤鄉移修改法 大級紅塵鄉 魔水器、魔眼殺幾11-瑪麗姊妹修改法 寬張拳王修改隱補 社島浴血學改寫 無數修改法

技巧属

29 36

現代模擬系列:大海戰 遊戲衛星台 歐領館之謎 (Maxworks 吞食天地山 國王密使可一希望之旅 獨立過度 (Brds of Prey 電玩短路 (King's Quest VI-HEIR TODAY, GONE TOMORROW) 1939-43 北大西洋區 過期夢所表案 (The Lost flies of Sherlock Holmes) 西洋博王(Crand Master Ch 畫面狩獵者川 ess) 24 5 25 20 5

像克大哈高爾夫 (Jack Nicklaus Signature Edition Golf & Course Design) 小鬼當家?(HOME ALONE 2-LOST IN NEW YORK) 12 5

脱職 M 星襲 == (Star Control II - The Quest For Farth Begins) 社島沿回資料片 (BATTLE 道之塔 ISLE SCENARIO DISK VOLUME ON 而

LIES

5

中華郵政市量字第 525 號 款照登記為雜誌交寄行政院新聞局出版 事實全記證局級量競爭 8503 號 中華民國78年4月刻刊 每月8日出刊



世界風景 Or gin 89 大滿質傷煙 狂馬哈血資料片 Windows世界 墨西特黑香—美疆坦式篇(上) Windows 體育「薩發」程式 II

副破黑暗的鐵翼! X-WING

石度天地!!

2

奇妙大百科

國海川印

神勇毛毛蟲 忍者原人 語碑的黃昏 頭皮小精靈

医暗紀元

1993

致行人教社 丧/王俊雄 **新/**字初陽 84

組/陳 進 主

92 粉/

> 沈懿祉、陳桂英、陳媛忠 廖鴻嘉、學俊賢

資料處理/曾玉華

灵浙 編輯/

**郭轰玲、莱克娟、船信瓦** 

城翰支禄/

王美玲、林叔敏、柯庞祥

树 璋、王叔员、楊亨妃 陳協介

灵術支援/

林俊宏、黄文鵬、孫榮隆

卯淑莎、林慈玲

特約作本/

吳蹀誌、學莉莉、郭密動

朱學恒、未採茲、鏈凱文

涂面填、粉料漆、具患皆

夏明珠、劉昭獻、寧永治

雅國宗 博鏡障 新短天

曾昭奇、王彰进、吴显斯

粉塊白、甾糠枫

**建 英,特·派 黄 / 亞 (弗罗)**油

去津棚間/

建東陸遠事務所陳納滕遠師

明独根戶/謝明奇

**加州政府 3**次 / 40423740

址 纯

京峰市二民医民壮路 63 號 聯絡信箱/高雄鄉被 28-34 號 服務電話/07-3841505

触相打字/

刻意電腦照相排版公司

製版即刷厂

秋而即构般份有限公司

仓市市中华西路一级77號

高雄總公司/

东维市三民區民壯路 61 號 (07) 384-8088

含此分公司/

名北市海港路二級 99-10 號 IF (02) 788-9188

8中分公司/

8中市西电压洛隆路 148 號 (04) 323-7754

香港分公司/

香港九龍 呆水埗海理府 163 號

独海大堤 IF B.C 室 002-852-7280999

课 单:002-852-7280999

新警察故事完全攻路 英遊鄉奇川 戰火焚生錄完全攻略

是圖電影完全以路

遊戲吹略

46

71 77

85

107

168 103 110 111

116

117

125

118



管 影般的開場,發行人、繼 劇、武術指導、美術指 導、導演都是熟悉的軟體界名 人。繼繼烈烈、不同凡響的揭 開了「笑傲江湖」這個近年來 紅ূ周台灣、甚至亞洲其他各地 的武俠巨賽。

相信每位武俠建,對故事 權鮮明的人物性格,印象深 刻。本遊戲請你扮演的是經歷 江湖酸甜苦辣的主角今暮冲, 從奉師命下山開始,就遭遇一 連串乖職的命運提爭,有好有 壞。

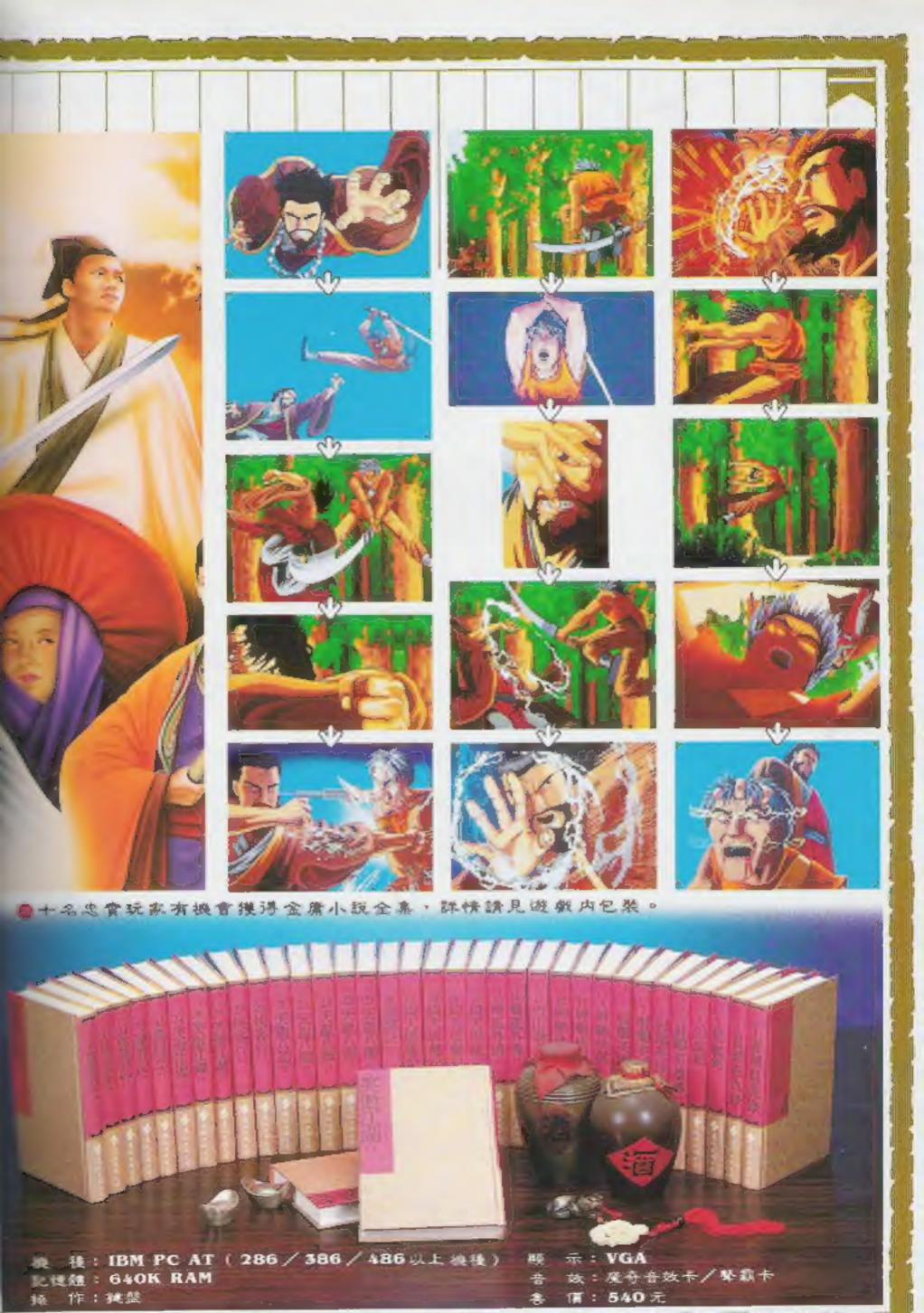
至……最後搭款任義行、面對 日月教叛徒拿方不敢。環環相 扣、一無呵成、書中精華及人 物奇招、怪式、全部躍於PC、 活量活現。可謂兼劇情、動 作、角色扮演於一身。

極·效果做得十分的好·賀撼 力十足。

無聲世界,總覺欠了一份 真實。除了本屆金鐘提音效獎 得主沈先書先生渾學聲音全場 配音。輸出劍招名與在特殊場 體等。 過場動畫道出劇情、對話 外,還有黃本生的招牌名曲 一一遭護豪邁的「滄海一獎 笑」一曲及另外數十首專人製 作的BGM配樂賞穿全場。

如果您想享受語音效果,得有640K EMS 及魔奇音效卡或聲爾卡才能聽得見;而您的電腦必須爲386 或 486 機種、 VGA 顯示器及配備硬碟,才能正常載入、運作本遊戲 = 每見如此配備,就免不了苦口婆心,勸大家加緊換配備了。

金庸先生在其書序中提到, 希望古代人的悲歡離合、喜怒哀樂,能在現代讀者的心靈中引起 相應的情緒;能夠喜愛或憎恨小 說中的某些人物,才表示小說中 人物與讀者心靈已產生聯繫了。 希望親自扮演令孤冲的您,能與 本遊觀產生更多的共鳴。



#### 達文器 建文器 工程 三

一個青出於藍 的續集, 一個集 一個融合角色 扮演、冒險及 動作三種樂趣

的遊戲。



44 在這艘"陽春"得 不得了的太空船 裡。你的心裡有點緊 張,也有點與奮,因爲 即將展現你眼前的是 500 個星系近 3000 個星球的 自由探險・18種友善或 窮兇恶極的外星人正等 **著與你做各類接觸,包** 括貿易、對話、戰門. 等。你---個在外星長 大·聰穎過人的孩子· 帶著返回地球的使命, 駕蓍一艘不太完整的太。 空船,勇敢的爲前途奮 門,並且,要一步步出。 大自己、學敗曾教害你 家鄉人的壞蛋外星人一爾 奎人 ( Ur-Quan )











#### 激戦M星雲Ⅱ

· IBM PC AT (286以上機種,帶硬碟)

使機 : 640K RAM 16 : 減型/採样

W T VGA

■ 数 PC利风音数/及奇音效卡/整颗卡

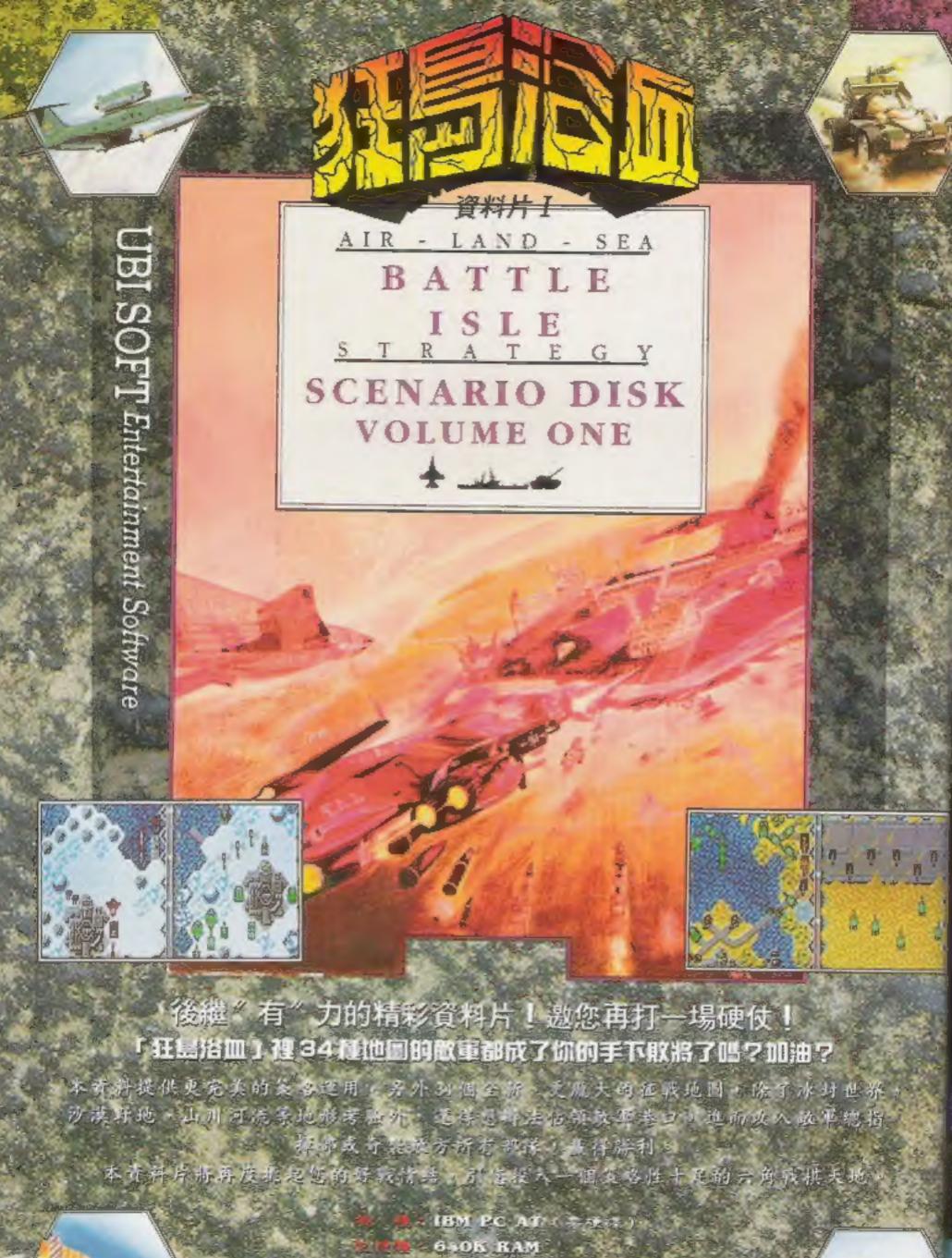
( ) 未表

告離的銀河系,有 著太多不可預知的事。 到達一個行星,你必須 利用掃瞄功能,先採其 礦產、生命跡象及能源 等狀況,而温度、大氣 . 壓力、氢候等一般資料 .也會顯現在螢幕上,行 星星立體轉動: 你可以 看著你的查隨凱發射。 在行星表面移動、採 集。某些行星會不定出 現危险,地震、閃電都 會要了小艇的命、而當 地怪形怪狀的生命形 题,更會對你做出不同 反應。

在底缝外上,你可是这个,你是这个人,你是这个人,你是这个人,你是这个人,你是这个人,你是这个人,你是这个人,你可以是这个人,你是这个人,你们就是这个人,我们就是这个人,我们就是这个人,我们就是一个人,我们

别小看那些外星 人,戰鬥起來可從不打 馬虎眼,一艘戰艦死艦 **著你,說不放就不放,** 若打不過他們,更甭提 長得像毛毛蟲,具有強 火力的爾奎人了 超真 實職門 (Super Melee ) 摆出 14 架戰艦課你練習 戰技,你可自創一隊 伍。與電腦對打成找另 一位朋友對"K",其 市路之 連用及每部戰艦 不同攻擊方式,比射擊 遊戯略勝數壽,你可以 從此處的得分狀況重拾 信心,利用25艘性能迥 異的載艦熟悉,並練習 進退戰術,進而加入更 激烈的正式取鬥當中。





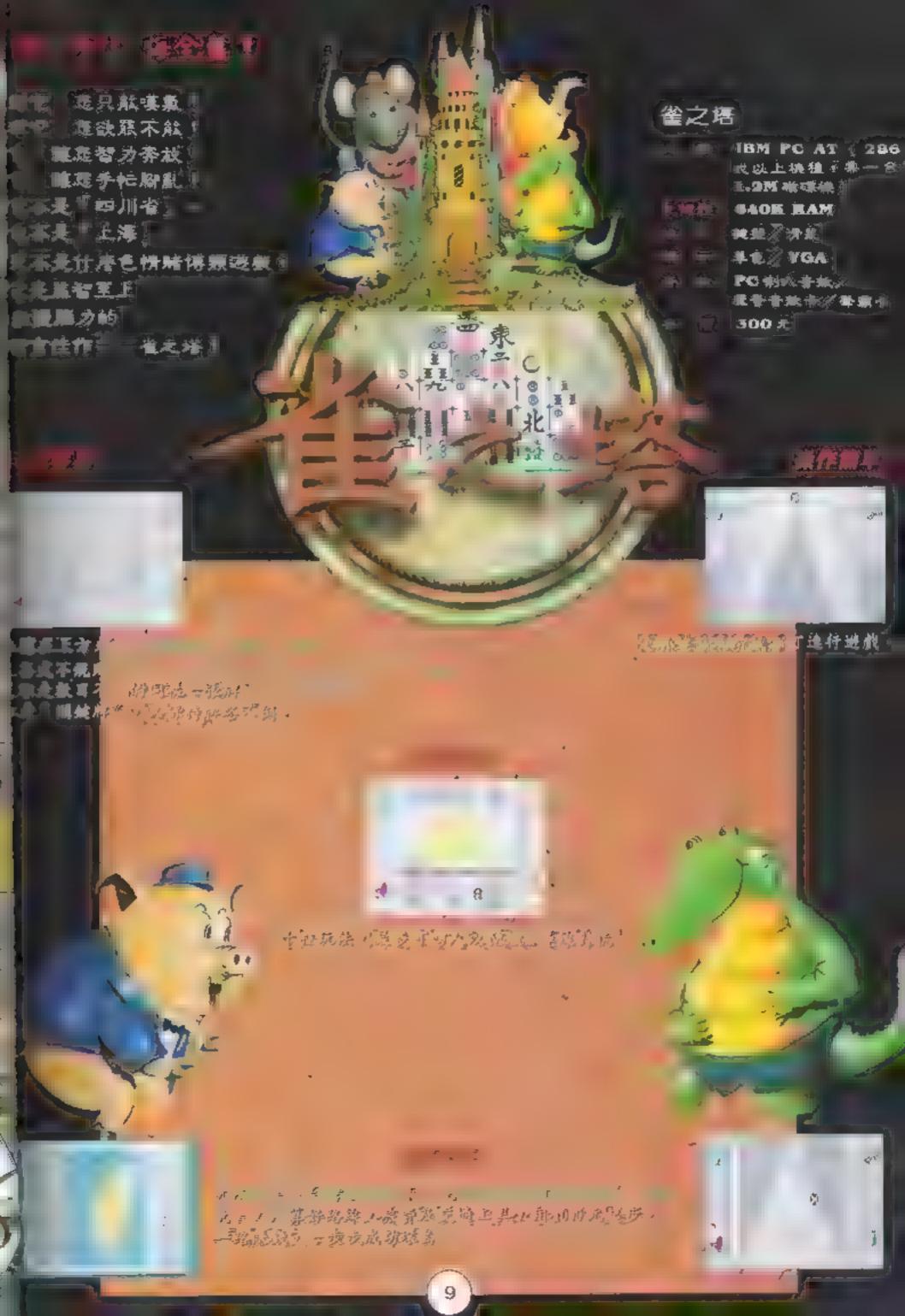


EGA / VGA

PC中以下两人在新市场十万里由于

300 E





全京 過那欠" 驚險刺激"的耶题節後,如文一家人之要 大學前往佛羅里達度假了,大家 中工 小心翼翼,生怕重廣"皂記小孩事件",但是……如文卻搭錯了飛機, 飛飛到紐 約這個人生地不熟的花花大都會。說沒有熟人?是騙人的啦!因爲有兩名想他想得"要 命"的男人,預備再給如文一次承認難忘創假期。「至差大益」、兩個強為史上最"兩光" 的笨賊先生,將和凱文展開,場禁閥有趣的維約角頭人戰。

用路旁隨手可得的垃圾筒盖、衛生紙套、油漆罐砸量家城、用香蕉皮、可樂罐、玩具 設成陷阱,讓兩賊摔得四腳朝天。別忘記請路旁等男友的姐姐、女伽阿姨適時給笨瞧飽以



ACCOLADE-

### JACK NICKLAUS





#### SIGNATURE EDITION

#### 言合與實單球狀況及臨場設計整個球場的高爾夫球遊戲

#### **可選擇比實方式:**

思念事( Skins )——試著譽潔自己的身 會,本此賽形式是以累積階分為目的,但同樣的, 17枝必須更好字行。

總桿數賽 (Stroke Play) ——基本 · 在18 測中盡可能打出最低悍的分數,想在家好 争中智報而出・也不容易・

#### ●面當心悅目:

VGA256 色晶真細緻的畫面,如身歷其境之中。 \*\*\* 動作 景色描繪以想像與現實的特殊手法結 **も不同於其他遊戲感覺。玩者可選擇性別不同** · 存居手,並可挑選其擊球狀況為新手、進級或 ● 連者、以風向、距離等各種挑戰情况打球。而盡 \* 無呵成,不會再有「老牛拖車」之態。

#### 1 提供風光明媚的球場:

一為皇家森林鄉村俱樂部,一為 English Trum Golf and Country Club .

#### **。編輯電腦打者的整球:**

依你的意思創造 - 位完美打者,决定如何坚 學珠準確度、推桿等狀況。可找1~4名玩者 或找電腦對手對抗,可加入俱樂部 **量可找大師傑克切磋球技。** 

#### 多樣遊戲與練習方式:

可先打一回合試試,練習某 洞、果嶺上縣 瞿、康能參加錦標賽。

#### 最強大的特色:

高爾夫不僅是個体開娛樂,更早個思考者的新 戴·它不是靠"盲力"取勝,精確的策略 #是敬勝 之續。首先,對球場的管理與設計,必須深入了 解•結合科學理論與實際•你能否以 176 種色彩•7 棟不同油彩刷商法。勾勒出~個球場輪廓?—娘未 開發應女地交給你,如何定線,畫上無洞景色,擺 上小樹、建築物、山景、栗樹、水塘、球道、沙 坑,甚至换上秋天、春天的感覺。全看你如何設 計 !

比賽回合、平均分數、開球距離、準確度都爲 你以表格列出。

#### . 立即重播功能:

不同重播角度、如電視上一樣。

换:提:IBM PC AT(杂硬碟)● 記憶燈 840K RAM ● 操作:被型/滑瓜 ● 顾示: YGA · 查效:PC 划众告放/皮奇音效卡/ 基數卡/MT-32 ● 各項:未定







近40架世界聞名的軍機專聘你擔任駕駛12種不同任務讓你體會眞正的空戰藝術







1939 = 1943 JL大西洋篇

西元 1939年,北西洋上······ 英國正努力以其厚實的海上武力護衛著運輸船艦及其海域。 並不時注意著德軍的動靜。

而另一方面,

德軍也預備通注一個以票擊衆。向英軍封鎖區域挺進 誰能真正離阻對方呢? 英國能成功守住其海上優勢?



## CINGO BUEST VI



#### 國王密使VI一

希望之旅

100 100 100 10 10

在這幾個推翻邏輯,不顧常理的小島上,

將發生什麼奇遇、異事?

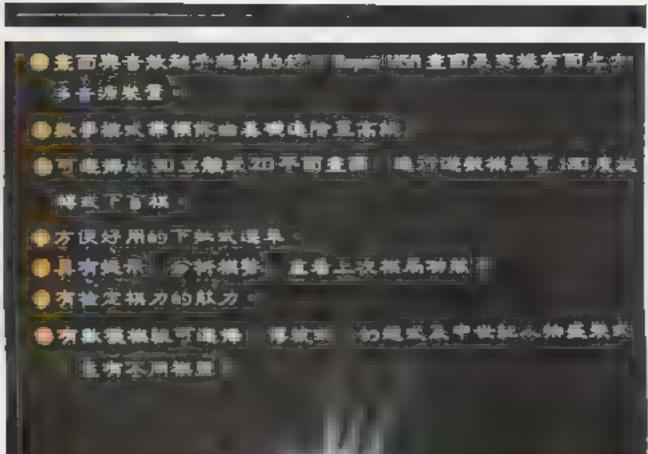
王子能救回公主,

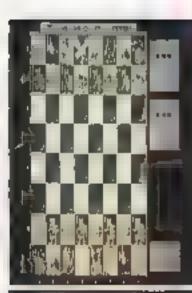
從此以後過蓍幸福快樂的日子嗎?

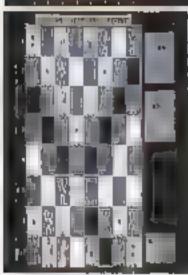








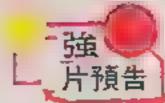












## 直接手機管型無源表下!

## 1 可言寫了與查報告集透明



#### 女也

■蜀沟唯一可以抓取中、英文模式之圈用,又写出面, 原公氏 ET3000、4000 卡及

Trident 8800 · 8900 · 9000 卡的 4点 前线 無法 🕅

#### 她

可以將圖形轉成 GIF、 PCX、 LBM、 TIFF BMP ( A PRO 及 P.O)格式檔。讓你的意象軟體沒有藉口不用圖!

好目在

女也、可將動畫放慢・使其易於抓取。

女也可以膜你自設抓畫面的熱鍵・讓你覺得

女性存圖迅速,讓你幾乎忘了她的存在。

女也 可以重組動畫·可編輯保留畫面部分區頭

女也 有 SLIDE 幻燈片式的秀圈程式。

女也有電腦語言程式庫,能在C、C++及PA

#### 女也

可以當作中,英文的簡報系統。因為她可抓取無点で動作。Wiscows Auto CAD .

Animator, 3D Studio, Lotus。原天中文系统等等于产产2万有多数多GAV。扩展面,也

可利於數學。

#### ●銀你老闆得讚 ●葉

#### 這麼多功能,會認

x-下! 先別說這種軟體你買不起!

三為她比一般 GAME 墨便宜!

**3** 个潜不绝口,讓你没有藉口不收集珍萎

源你以『畫面狩獵者Ⅱ 抓 昼天下!



#### 1993年2月16日 3月15日新GAME





#### 無警察故事。POLICE QUEST

%在 持警察故事 1 的架構 · VGA 256 色的顯示模式 · 讓應面顯得細膩而基膜 · 加上方便的操作介面 · 適合初次接觸此類遊戲的玩家玩賞 •

音效: P/A/8/R

類示: **■/∀** 類型: **■**險

焦债: NTS 450元

★軟體世界★

#### 人車一體 BCAR AND DRIVER

音效: P/A/S/R

顯示: Y/SY

類型:模擬

售價: NT# 360元

★軟體世界★



#### 續版大師Ⅱ — 王恒事實職 Castles II — Slege & Conquest



查 理關王的突然解崩,揭開了群雄爭獨的序幕。除 了建築宏偉壯觀的城堡外,玩者還必須靈活運用 各種軍事、外交和內政等策略,才能擊敗衆家高手,順 利登上王位。遊戲劇情因個人性格而有不同的走向,數 位化處理的畫面,可讓您享受到如同看電影般的樂趣。

音效: P/A/S/R

顧示:E/V 類型:戦略

售價: NT\$ 480元

☆軟體世界

#### Milli Trui Sümmerickini

一個莫名其妙的狀況下,你被訓練成一名勇士。 並且奉命去除掉魔王Shadow Weaver · 集合了動 作、解謎和 RPG 的特點於一身,即時的戰鬥酱面,極富 真實感。多種饒富趣味的謎題,可激發您的想像力和創 造力。另外·除了自動繪圖系統外,還可用印表機將迷 實地圖列印出來 =

顯示 . ▼

**苦效: P/A/8/B** 類型:動作角色扮演

售價 · NTS 429元



#### 奇勢大百科 The Incredible Machine (



★軟體世界★

化尔 的物理概念遗清楚嗎?是不是都還給老師了呢? 心 免「得難」! 只要運用一些簡單的模桿和菌輪原 理,就能讓 堆畫似没用的破鋼爛鐵動造出不可思議的 「笑」果解」活度假快的樂曲・以及各種小動物們返趣 的演出,更增添了遊戲的趣味性。

音效: P/A/\$/R

頭示: ¥

類型:智育

售價: NT8 300元

#### create at a manual and a later

多的时隙填气,可訓練你的叫牌技巧,並可調整 叫牌者的挑釁程度。精心設計的遊戲手册載有群 自的橋牌術語和基本規則介紹,並附有一系列的編牌統 到,由緬即高手 Mike Lawrence 解說、帶領玩業們剛利 7.人為趣的衝跑天地。遊戲中並有多首古典名曲、幫助。 **有整础紧张的心情。** 

**音效: P/A/S/R** 

願示: M / C / E / V | 售價: NT\$ 34€元

類型:智育



★軟體世界★



第三波★

#### 照暗紀元 Darklands

進車 RPG 市場的處女作。在考據方面 MicroProse 下了相當大的功夫。在十五世紀的他 國、一個教士產權、騎士橫行、怪獸肆虐的時代、你將 展開-堪充滿奇幻經驗的實驗之態。即時戰鬥模式和原 衆不同的法術**測製方式**,將需給你不一樣的感受。

音效: ▶ / ▲ / ■ / ■ 類型: 角色扮演

級水:V

,售價: NT\$ \$80元

#### ARACHNOPHOPIA

**疫南美洲的海蜘蛛在偶然的情况下潜入美国後,** 「小龍星」便以驚人的速度在全美迅速蔓延開 來,人們都陷入極度的恐慌中。身爲「蜘蛛終結看」的。 你,必須找出佔據各城市的「角頭老大」。並逐一消滅 之、才能解除透偶可怕的夢魘。你,辦得到嗎?

音效: P/A/等

類型:動作

類示:E/▼

售價: NT# 220元



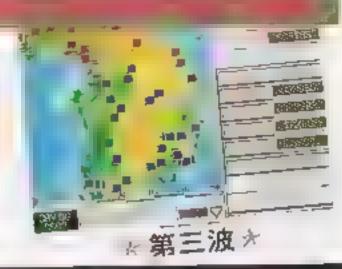
風 辦的桿衛雄區 3.0 或次將戰場轉移到東方。你將 以配備精良的武器,與刁獨的紅軍在太平洋和智 思拉雅山上空作激烈的殊死戰。除一般的空中總門外, 另提供壓制敵方空防、兩機攻擊和空中偵察等新的任務 規劃,是空戰模擬遊戲的另一佳作。

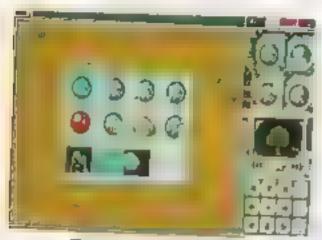
音效: ▶/▲/●/展

顧示: ▼

|類型:飛行模擬

售價: NT\$ 320元





電腦休閒世界

#### 学模数据 GLDBALFEFFEGT

字 审問最美麗的星球——地球正一步步陷入毀滅的 邊緣:植族衝突不斷、溫室致應日益嚴重、氣候 變化愈來愈不正常……。你不但要雜護生態的平衡、選 要保衛你的壁球免於野心家的攻擊、是一套兼具環保觀 愈的數略遊戲。

音效: P/A/R

頭示:▼

類型: 戰略

售價: NT\$ 340元

在 出代的北歐爭島、勝利之神 Odin 和吳維之神 Loke 即將展開一場構天動地的大戰。你必須找到破解 服咒的方法,才能打贏這場聖戰。多元任發展的故事情 節,極具麼撼性的音樂、將陪伴你一同展開情彩的智德 之旅。

音效: P/A/8/R

類型:角色扮演

售價: NT\$ 400 元





查完全由網人自行開發的中文戰略遊戲。玩者可 視功力向不同程度的 AI (人工智慧)挑戰,養面 尚可,但實整有待加強。操作相當簡便,但並不支援音 效卡,是一大缺憾。

音效: 🏲

顯示: ▼

類型: 戰略

售價: NT\$ 380 元

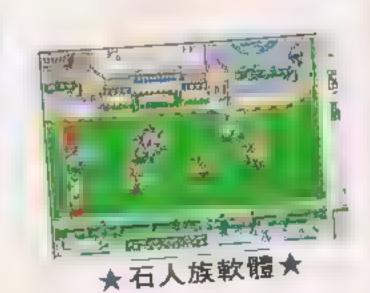
#### 直狂大寶馬

| 音效: A / 8

顯示:▼

類型:博弈

售價: NTS 360元

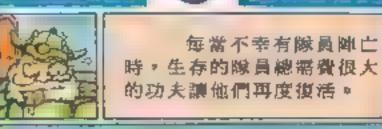






## 更玩物

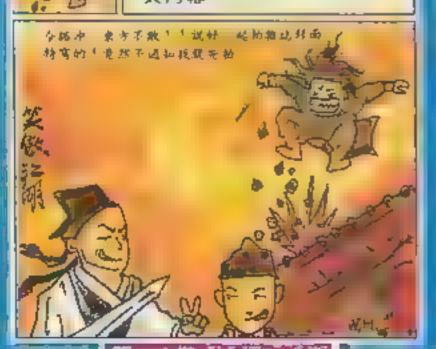






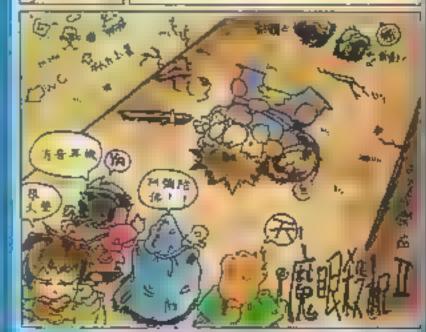


美做工制封面違景有 位聚跳如雷的身影,他是誰 呢?軟體世界雜誌無你揭發 其內幕………



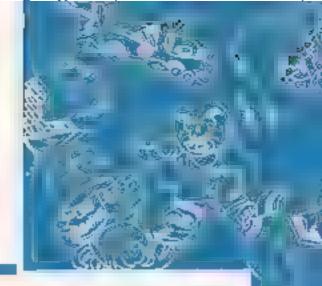


在隐暗的地下電走 道, 傳來陣陣的腳步聲, 越 來越近, ……用力回首 啊!



見る額 殺 機 1

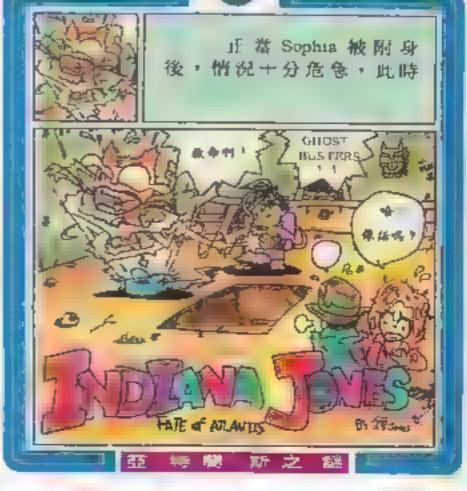
# GAME SHORT















到阿拉伯去了。你能協助养 手空拳的他。適用智慧擊 退阻礙的敵人。找到線 索救出他心爱的福克 絲嗎?

to Marrakech and Back

@ 1992 Titus





## 創世紀亚一世19 總修改法

■世紀Ⅲ中、有些城鎮庁立在島嶼上、必須■船隻才能到達、然而城中没有船廠、而海又不常出役、因而會浪費許多時間在等待海

登船的來鑑,於是我發現了兩種方法,可以到達 離島的城篷而不用等候,以下就加以介紹;

#### 旋渦取船法:

李和下法一樣的地方改為 06 2E 及在 SOSAR-T的第 06 磁區位址 390 的地方 00 改成 30 ,到 按一下方向键就會到達 AMBROSIA , 到那 一定拿得到了。其原理是在海上 06 2E 的地 個不動的遊渦, 再用轉移法將自己弄到遊 。因而到進失蹤的 AMBROSIA , 在那裏右下 定有雙海協船, 异到手後到中下角的遊渦中 一。回到原大陸的海上。

#### 

Edu de	Adv 10 Art	
地 名	修改值	
LCB	2E 13	
YEW	22 10	
DAWN	25 35	
FAWN	1E 02	
GREY	07 2C	
MOON	06 OD	
DEATH	38 1F	
DEVIL	12 1F	
EXODUS	A3 35	
BRITISH	2D 12	
MONTOR-E	31 3A	
MONTOR W	2F 3A	

/ 陳信諭

## … 俠影記技巧篇……

- 查前幾期雜誌的介紹,不禁手續寫下這篇 技巧如下:當杭州城的無影叟叫你去請開 手神偷一貴三偷暴雨蒙花針時,先走出城
- 四步,再走回開封城裡。先確定主機是否 資料,適時,神輸已物等暴雨浆花針,省 時間。
  - 章有,當你打敗拳子最時,要先讓個個升 ,能搜尋肯虹追命針。否則,若你不待權個 ,搜尋,雖然拳子展已打敗,非但權個不升 ,等紅劍級仍緊追不捨。
  - ·多人對江南大屠夫一顿于昂恨之入骨,尤 選極富道德應的人,決定不輕易改程式。
  - 、出武林絕學一葵花寶典,當中記載的一招 殺人。過程如下:平時黑衣人互打是不會 命力。但堂堂的概子品、身邊部下豈是

「肉翻」 ? 這時, 件創來一出明對城即刻以供影步跳到右邊的樹廠之後, 輔子基建發氣功卻誤殺了幾個黑衣人, 正氣憤地逍遙來時, 但電腦終究是人關所發明, 輔子革會走到樹港前猛發氣功, 其他剩下來的黑衣人尾隨其後。

這時,奇妙的事情發生了,編子革雖然武功 蓋世,但他的無功無論如何都不會穿過樹叢。但 站在賴子革的後面正是他的部下,他不甘示弱地 猛發領功,就這樣,無功打到賴子革的身上,眼 看賴子革生命力漸漸減少,最後不費吹灰之力打 致了朝子本,其他的無衣人。兩下就被你打回到 上帝的身邊,其他的地方就都不成問題了。(當 得到家。出開封城後,要了刻悶人,以免蘇子奉 誤殺了全部的黑衣人。)

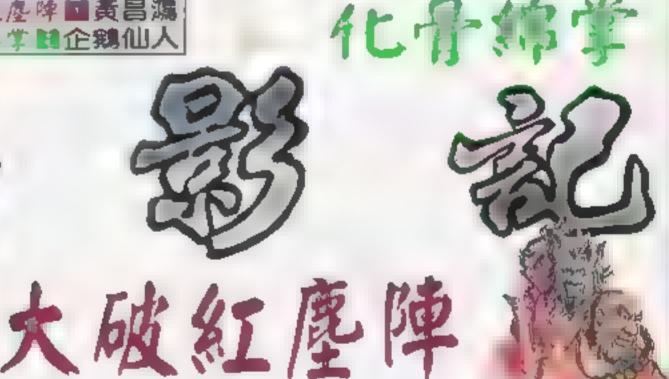
**/林俊銘** 



終極偷懶法

作 終極偷懶法國張振忠 大磁紅座降國黃昌鴻 者 化骨绵掌體企鵝仙人 至上 設, 傳紹家僅鄰身上的爛武功也能走過 口口 湖,其實他選有一不爲人知的武功一一化價 網掌, 達武功乃由本仙人傳授,爲了怕失傳,至 仙人在此傳授給各玩家。

在遊戲末期、如果到武當派去會看到武當是被两天王占領了,先打敗幾個小賊後,到了武智派大廳門前,此時如果進去大廳,西天王就會提供持的武當派家門殺了再和你打。你如果不用PC TOOLS 修改「瘦功4」出來,根本很難打倒他,既然進入大廳才會進行劇情,那你就站在可看。西天王的腳的地方而不進門,在那地方向亞天王的腳大生的腳大學,也會被死去的西天王打死,但两天王的腳體卻不見了!這就是「化學學」生效了,再到嚴體消失處調查搜導就可拿到幾千兩去泡班。實際了。耶!快樂學不得了!



(本) 影記可以稱是閩内數一數 的 RPG 中文遊戲,它優美的畫面、動觀的音樂,再加上 如人心弦的故事情節,讓你玩個十天半個月也不會賦。不過相信很多人往往遇到了詩詞解謎時, 就一個頭「個大,摸不著頭緒,尤其是在破紅燈 随時,更是困難重重。本山人為了解教水茶火熱 中的衆生。特地下山來為各位解謎,幫助各位修 成正果(抱歉!小說看太多了。)

在第四十期的攻略中,紅塵陣的碳法並不很 情楚,只有前半段而已。實際上應該是從此陣之 入口由外向裡繞一圈(向右走),愈快愈好,最 好不要常停下來,繞一圈後必須走出此陣,否則 沒有用。當你走出紅磨陣時,這時北方的山漿自

8

然會打開,裡面有一個山洞,迎去被就可看一個大房間,這就是此鄰的後半段。這個房間有四個小房間,一開始先將東西兩側房間的石。 跟一遭,使叫的變凸,凸的變凹,然後將北邊間朝北的新班改成指向南方(其他的不要繳) ),最後把北邊房間的石板全部深一避就大功成了。

弄好後,向南走出湖外(南邊房間的石板 要管它),再走回山洞内,就可看見北方的權。 開了一條通路,裏面就放著紅塵籬(啊!盼丁) 久,終於拿到了!),此時,你就可以拿著它。 有情證去對付舊然了,預祝各位早日破關!

■ 註:紅態障隨時都可去,它的大門永遠等著你來!



 方不會掉下去了(此時其他指令仍可使用 更有在沙漠的實驗基地有暗情,只要把底色 之本,能看的一情 楚丁,如此一來,就算是九 物也能慢慢散步,欣賞 下裝體的風光

## 

者在玩超人戰紀時,發現了一隻 Bug,不 知各位超人有没有發現 ? 就是當南方出現

班狗 準狗 千身 遇 柳 安 和 您 做 一 , 去 」 不 因 刑 如 超 数 税 的 点 , 是 , 或 他 會 數 實 需 學 會 高 您 神 , 他 们 您 前 煮 , 學 會 高 您 神 , 他



#### /潘宏寶



等電影小兔當來 2 的強勢推出。班上同學又再度把小鬼 書家遊戲拿出來溫故知新一番。

- ◆ ÷中從晚上八點整到九點整,小飲文可以任意在家中
- 審地網,等待兩個人壞蛋上鉤。可是如果小氣丈在遊
- 7 中省未完成佈置就已經 8 : 59 丁·要怎麼辦呢?筆者在此
  - —招小拖技,告訴兩個填置一小時後再來。
  - 可义各位玩家看過軟體世界 43 期的小鬼雪家趋铁跳碟
  - "此時各位請別急著重新開始,如果小款又目前拿了
  - 一品、請先接 F3 放下 物、接着立刻使用超級跳躍法
  - ・ 程號後馬上運續且快速的接 F1 F2 ) 。只見小魚太一
  - · + · 掛在天花板上對著壞蛋玉照微笑, 等到時間變成
- 0.40之後,就可以停了,而可以繼續佈置陷阱。
  - P.S.:此步驟可以重覆使用,直到玩家高興爲止。

/H. S. K.







3王 島浴血是 要相當不錯 的戰略遊戲,喜愛戰略 遊戲之玩家一試便知!!

由於此遊戲的AI甚爲高 稅,挑戰性佳,幾乎常誤筆 者屬試「不爽」。有鑑於 此:策者只好投機一下,使 出天下之神兵利器PCTOOLS! 好了,進入主剧吧!

育先提供此GAME裡的1 6關單人密碼表:(如表一

接下來是開始作部隊修改:首先先利用PCTOOLS工 其程式來做,其修改法有明 模:一種較為迅速且方便, 在進入PCTOOLS後,技出 \*. DAT 情( \* 表示存 權之代號,有00~99,然 後現在筆者先介紹利用 FIND 法來修改。以00.DAT為 例,先選定情案後,再按下 F競進入FIND 功能,按下FI 繳切檢至HEX欄裡,辦入06 00

> 00 數值便開始搜 尊 • 在接到第 Sector 049 位址

54 為第一個隊的經驗之價。 修改值為 05、緊接著下一個 是部隊數量、修改值一樣。 \$57 為部隊之歸屬(兒表三), \$61、 \$62 分別為武器名 例(兒表三),和武器名 號、遺樣一個部隊就修改完 成 收!然後按FS鏈 號子一個部 隊 1 然後按FS鏈 號子一個部 隊 1 然後被下一個部 隊 1 然後被下一個部 隊 1 然後被下一個新

能燃結晶體·例如在第一編,我單第一個部隊和 修改位置是從\$57(見 表三)·但若是改數1 部隊那才是明智之類 您說呢?

改海軍及空軍改空軍,可別

把航空母艦開到陸地,那可

是會職笑話哦」也須注意。

運兵車、無墊船…等,修改

後並無裝載能力,且影響行

動力,所以須修改其中一小

段程式,但也會較麻煩,因

毎 種 武 器 之 修 改 方 式 皆 不

同,在此只提供一個較重要

之 修 改 法 : 將 其 一 部 隊 改 成

另外遊學物裡能源量之 修改法:

<1>>. 司合部: 投電 → Sector 045 · \$107 · 最大值: FF: 敵車 → Sector 035 · \$13. 位置。

<2>. 工廠; → Sector 0.
4 , \$59 , 最大值; FF 。 在往後數(+28) , 將第二個工廠,以此類推…!

<3>. 補給站: > Sector 1944 \* \$339 開始(如 <2> ) \* 接下來要修改那些就看作啦!

若要以EDIT法修改:選定情事後,按下区、图、图、定情事後,按下区、图、图、键接、输入:049後,按出\$54位置後、開始修改第一個部隊(改法如上)。當條改充成後、再從\$61往後數19位為第二個部隊、以此類

在此須注意:若是部隊 是在室內時,則歸屬值將會 更動;而在修改武器額類 時,須將整軍改陸軍、海軍

推!





## 序·战·篇

The child	我軍(お	エ/緑)	敵軍(黄/藍)	
F 31	兵 種	代碼	兵種	代碼
-4	陸軍	(04)	陸軍	(05)
	海軍	(08)	海軍	(09)
	空軍	(10)	空軍	(11)
賽	兩機	(08)		

#### /蒲松揚

1 数	密碼	關數	密碼
21)	CONRA	(00)	MAGIC
-2)	PHASE	(10)	SAPCE
( د	EXOTY	(11)	VALEY
-4)	MOUNT	(12)	TESTY
·5)	FIGHT	(13)	TERRA
147	RUSTY	(14)	SLAVE
7 7 )	FFTH	(15)	NEVER
9)	VESUV	(48)	RIVER

代碼	名 稱	代碼	名 稱
(00)	防空車	(01)	<b>歩</b> 兵
(02)	中坦克	(03)	重坦克
(04)	空戦車	(05)	装甲埠
(06)	運輸單	(07)	自走砲
(08)	工程車	(09)	戰之門一後
(OA)	夏 撃 機	(80)	直升機
(OC)	運輸報	(00)	快艇
(OE)	無整船	(OF)	運輸艦
(11)	潜水艇	(18)	空田艦
(15)	巡洋艦	(17)	排露艦
(18)	輕坦克	(10)	結路機
(1A)	水雪		

#注意:若只做或器名稱時,其特性並不會改 變|



## 修改高標意

/林雨

根據 48期 黄啓 结先生所返的修改法;可以修改 4個拳王的基本属性;但经過筆者

四年完發展,發現利用"Petoola"可 ·事王的能力更進一步的提升。 可以说達到全方面無敵事王的境

TATAI.DAT找出創造人物的存 ()以所存人物名字的第一個的 上獎起,再依照下表的修改即

功。故	位 址	主走事項	修改範圍
出事选度	<b>第 50 位</b>	数值超小)速度超快	D1 至 7F
移動速度	第 91 位	數值越小,速度終榜	01 至 7F
出手力量	第 5Z 拉	数値越大・力量超大	O1 至 7F
排傷度	第 54 位	數值基大,與耐炸	B1 至 7F
雅 カ	第 55 位	数值無大, 雅力越好	D1 ₹ 7F
<b>条體狀態</b>	茅 56 位	数值起太   狀態越好	□1 至 7F

# TE E



# 修改法



#### /藏鏡人

爆此,筆者將瑪麗姊妹的 檔案——的 Dump 下來,發現原 程式設計者將 GAME 的各關中 資料存放在 BRI\*.DAT中,即 <例>

若要跳關到第30關則只要 在DOS下:

C>Rename BRILDAT BRII

C>Rename BRI30 DAT BRI1

如此便可在程式一開始時 便由30個開始,但審附帶提起 的是:以這種方法跳關之後其 關卡之背景圖案並無法隨著改 變。這是一點小小的缺憾。

另外筆者不罷休的再進入 PE2 中觀察 BRI\*.DAT 的檔案結構。結果簡喜的發現:若將 BRI \* DAT 的内容做修改、一般玩者 亦可自己製造關卡!!如此一來、Game 的新鲜感和耐玩度便 大大的增加了! 茲將 BRI\* DAT 之檔案格式 閩例如下。與同好玩者共享:

People X,Y: Mary 的 X 位置 · Mary 的 Y 位距

People X.Y: Mary 的 X 位置。 Mery 的 Y 位置

\* \* 範囲: 11 ≤ X ≤ 289 且 11 ≤ Y ≤ 149 ;

且Y的位置必須是4的倍數減1。

BALL NUMBER: 此個球的總數

{ 210,50,1,1,70,0 } ,

{ 40,40,2,1,58,0 } ,

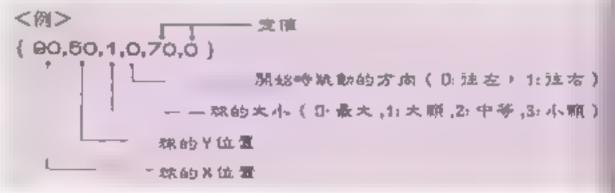
{ 45,40,2,0,58,0 } , { 50,40,2,1,58,0 } ,

( 55,40,2,0,58,0 ) . .

→ \* 各顆球屬性的設定:

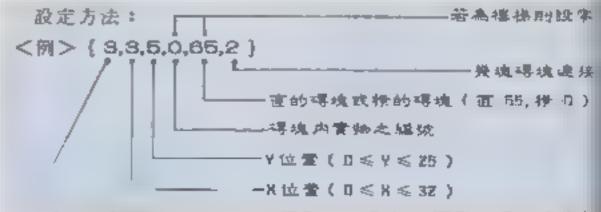
各即球的關性,若球的練

數寫5則有6筆球的屬性資料。



{ 9,7,16,0,65,5 } , • — { 2,9,5,23,0,7 } , { 2,9,20,25,0,7 } , { 3,17,15,0,65,5 } , { 3,17,16,0,65,5 } , • — .

|→\*設定樓梯或磚塊的屬性



- 蒋瑰的契别(北梯排记 不可聚碳之褐礁 治可聚碳磺之褐镍)

#### 磚塊內實物箱號對明表:

0→無實物・1→燈泡・3→稲斗・5→鐘・7→血・

9→加分・11→炸彈・13→雙索・15 → 固架・17→槍・

19 →防護單・ 21 ~(39 →水果・ 41 →問號。

{ 0,0.0.0,0,0 } ,◆──→ 磚塊設定結束

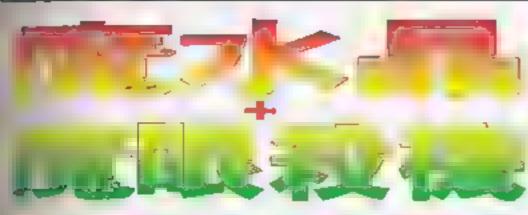
{2,10,41,20,0,4}, •— {6,20,11,20,0,4}, 5,30,292,100,0,10}, 4,40,11,153,0,4}, {1,50,11,9,0,4},•—

→\* 動物設定

\*動物設定方法:

{ 1,10,10,11,0,4 }

動物類別、1→螃蟹2→鳥、3→太空人、4→坦克車、5→飛機、6→直昇機、7→ 聖誕老公公。



# 無敵修改法

/ 莊吉弘

应函位址。修改方法如

爲 ★ 晶 LEGGO.EXE 檔

SECTOR 010 · 位址 246 · 將 B8 35 改寫 34 36 :

SECTOR 029 · 位址 024 · 斯 29 96 改形 90 FF:

SECTOR 173 · (京東 206 ~ 271 · 改為 50 06 0E 1F 8B 0E 0C 00 8B F1 4E 89 F7 8C DB 03 1E 0A 00 8E C3 FD F3 A4 53 B8 2C 00 50 CB 2E 8B 2E 00 00 8C DA 89 E8 3D 00 10 76 03 B8 00 10 29 C5 29 C2 29 C3 8E DA 8E C3 B1 03 D3 E0 89 C1 48 D1 E0 ;

SECTOR 173 · 位址 281 · 將 D8 改序 D9;

SECTOR 174 · 位址 015 · 將 FA 改将 58;

SECTOR 174 · 位址 028 · 將 FB 改编 90 ·



#### 隱月舞奇

(EYE OF THE BEHOLDER II ) · START.EXE 檔

SECTOR 177 > 位址 425 · 将 26 29 47 1B 改编 90 90 90 90 \*

後記:以上移改值皆是 HP 值無限,在購用傳奇內,對於石化, 、雞鄉等職法仍無法避免。此外,因修改夜而喪失遊戲樂趣者, 本人概不負責。



## 超人戰紀

#### /超戰神

上了 人戰紀是 個新風格的 RPG,亦是國內第一個超人的 RPG,但某些戰鬥中的敵人力量太強,策者將測試的無敵吸密獨公開,雖入後超戰神使會變成不死之身。

除了再生之父外,再没有

## 無敵害傷

入能打敗他。(註:如果未變 身,仍有被打敗的可能。)

方法如下;

C:>GAME SuperMing

\*注意:大小寫一定要分價 楚·S和M是大寫·其他是 小寫。



#### 修改選關:

使用 PC-Tools 編輯 GUYS-PY.SAV 槽 · 在 Sector 9 · 位址 00 即是關數的位置 «

01 爲第一關· 02 爲第二關·依此類推。

OA 需等十期因是 18 進位值·所以為OA而非1

OC 将第十三國 · OD 將最後一團 - 第十三關 «

#### /李佳修

## 鐵路計劃金钱修改法

口」

灰意冷的我,只好

灰意冷的我,只好

向本城的首富 PC-TOOLS

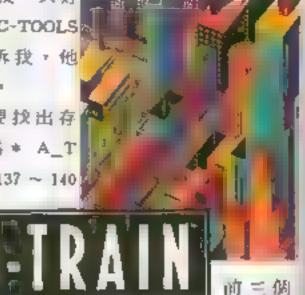
求教。他便告訴我。他

的理財方法····

修改時只要找出存 儲・檔名格式/ \* A\_T 在 Sector 107 的 137 ~ 140

BYTE

只須將



前三個 BYTE修

改即可(建凝修改值 FF FF FF 大概就有一 千四百多萬的資金) 第140 BYTE 千萬不能 修改。否能…後果自 行負責。

/ Dragon

# 電視大亨叫指指



全 位置视耀理大家好,你們不知是否 限我有同感。其他兩家雙視台的收 視率永遠都會有一家會超過你,問題就出 在沒有很多的發去質很好的片子,所以我 偷偷告訴你們一個神奇的「增錢網」,他 你的收視率能大大的提與且遠超過其他兩 家電視台。還有更重要的一點,就是可以 的實現分 實更昂貴的禮物邊給具等,使你贏得英人 的方法如下:

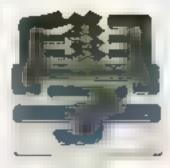
D先進入遊戲·再閱便簽個名後儲存。

①在 SECTOR 49 · 將位址 167 的數值 改寫 09 後就大功告成了 · (註)

註: 儲存構為???.HES (??? 視期幾個條存檔而定),第一個儲存構為210,第 個儲存檔為211,以此類推。

/ 陳鼎龍

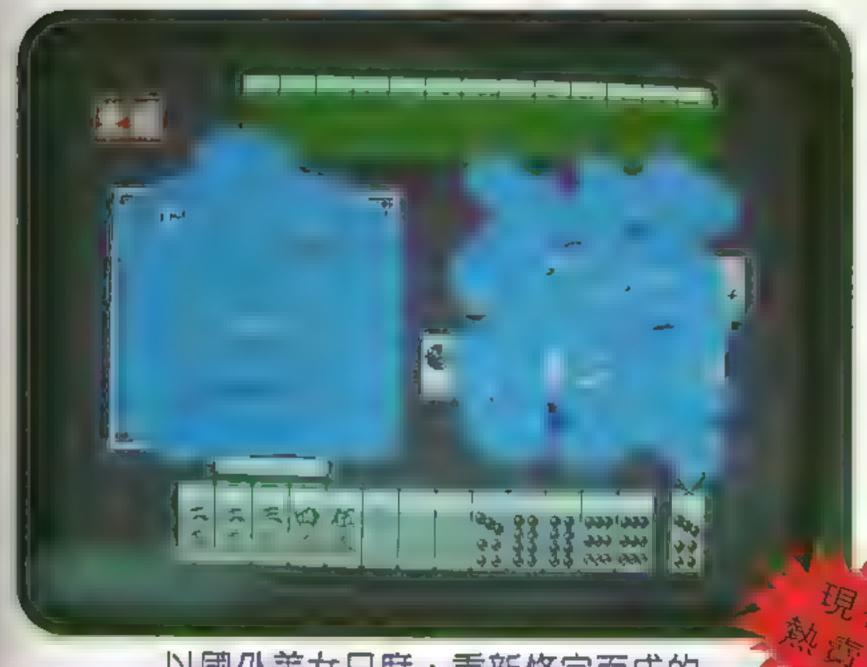




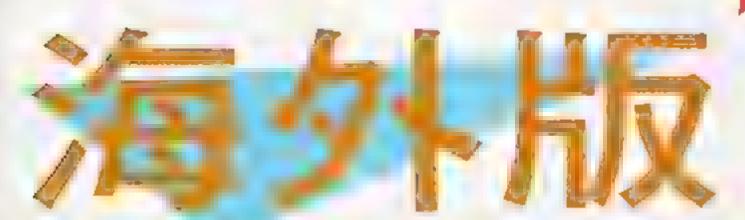






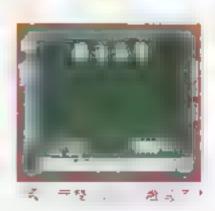


以國外美女尺度,重新修定而成的











而資訊股份有限公司 题 A 司 自动中央 国 重原原 3 4 4 4 3 F TEL 02 5935059 TER & ENTERTAINMENT INC

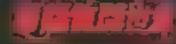
開發「部 古代市大母東路86號2F TEL 02 8754932













Markifester ed-spoil (Phot Rectard in Talucian In Co. 1997) The property of the Co. 1997 Co.

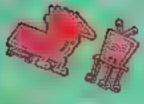












## 意見調查表資料統計分析

#### 前言:

有限的時間與人力限制下,「年終普查行動」的意見調查表統計結果終於出爐,編輯 部全體同仁壓顯各方讀者墊情接受點召踴躍共與盛舉,造政高達 28.4%的回收率。 高了整副各位的支持,编帧前已公佈中獎名單於第 4B 網雜誌並各別發函通知中獎人,唯部 何雙項體積"龐大"而名節減近。百名,在有限人力下、透抵時間若有延誤、敬請炉諒。

第 4 5 期之 题 見調查 表内智、除了有關獎項方面之級計 結果,因受限於版面来能刊出, 好 Game 寮 選排行榜(升於第 48 期)、開閉傳稿筋解腎(分佈於第 46 期)外、本社學無 军留地提供給各位顧者。友到及各軟體出版商作爲參考、期望在四片欣欣向量的PC Game 休閒樹地中,造福各路玩家。

發出張數: 26500 有效樣本: 6592

實際回收: 7526 回收率: 28.4%

#### 基本資料は

**説明**,此部份加工本雜計論者在年齡、教育程度、職業 · 消費(專指遊戲方面)之族 群分佈與海畏狀況。

#### 一, 平龄分体: (每個平齡都有詳細數字)

8~10歳 28 人 (0.4%) 11~15版 1188 人 (17.5%) 16~20施 - 3856 人 (58.5%) 21~25歳 909人(13.8%) 394人(6%) 26~30歳 253人(3.8%) 30 歲以上

an j	阿格斯 期統	計結果
18	爬以下	21.7%
16	~ 20 歳	62.7%
21	~ 25 8	16.6%
26	歲以上	9%

人數最多之年齡爲 17 歲 平均年齡爲 20.3 歲

#### 二, 教育程度:

1426人 (21.63%) 國中(小) 2711人 (41.1%) 高中(廠) 大專(學) 2296 人 (35.5%) 98人 (1.5%) 研究所 其他 16人 (0.3%)

●第 44	期統計結果
國中(小)	22.0%
高中(職)	33.4%
大學(增)	35.2%
6F 奔南	9.4%

#### 三、職業分佈:

學生 5640人 (85.6%)上班族 569 人 (8.6%)其他 383人 (5.8%)

#### 學生 85.0% 13.7% 上班族 其他 1.3%

#### 四。消費 敵力評估:

每月零用後平均數 = 2501.8 元 ● 每月消费平均數 = 661.7 元 ● 消費比例 = 26.45%







286

386

486

640K

1024K

1024K Jag

MGA/CGA

EGA

VGA

作员

搖桿

兩者特無

第144 期級



34.6%

55.2%

10.2%

34.6%

38.5%

35.9%

21.1%

3.0%

75.9%

67.7%

32.2%

8.1%

#### 相關配備這

1. 主機系統:

286 1567人 23.8% 386 3565人 54% 486 1462人 22.2%

2. 記憶體:1

640K 1155人 17.5% 1024K 1869人 28.4% 1024K以上 3568人 54.1%

3. 順示器種類:

MGA/CGA 1168人 17.7% EGA 216人 3.3% VGA 8208人 79%

4. 硬碟容量平均數=113.2MB

5. 滑鼠&摇桿擁有率:(可被進)

滑頭 4834人 73.3% 搭揮 2751人 41.4% 响音階冊 699人 10.6%

B. 磁碟機佔有率: (可複选)

360K 355人 8.4% • 1.2M 5699人 86.5% • 1.44M 2897人 44%

7. 其他配備擁有:(可複選)

ADLIB 3096人 47% 整新卡 1795人 27.2% MT-32 189人 2.9% MODEM 1260人 19.1% 無 282人 3.8%

第1440期系	<b>范計結果</b>
ADLIB	48.1%
骨額卡	20.9%
MT-52	1.7%
只有PC喇叭	29.4%

8. 電腦以外的遊戲配備:(可模選)

任天堂 3964人 • CD-ROM 683人 • MEGA DRIVE 1929人

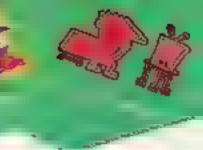
PC-ENGINE 806人 \* 掌上遊樂器 1811人

説明: 在電腦相關配飾方面,擁有大多數的電腦配備第 386 電腦系統,1024K以上之記憶體, VGA 顯示器(含 Super VGA),硬礎容量在 100~120MB之間,並以 1.2M 磁跨機鍵盤及滑鼠操作爲主,並顯示電腦配備明顯升級之勝勢, 286 系統及單色 (MGA/CGA) 使用者鏡城而 EGA 之使用人口更少得可以忽略,而記憶體更由 44 期之 1024K(38.8%) 提升爲 1024K 以上(54.1%),硬碟容量則由 44 期之 40~80MB(53.2%) 提升爲 100~120MB









顯示絕大多數的讀者均已明顯感受到遊戲軟體與硬體需求之間的必然趨勢與縣 力,並已付諸行動逐步升級。

#### 有關雜誌方面的意見『

1. 每期都買軟體世界嗎?

有 4590人 69.6% • 没有 1032人 15.7% • 訂戶 970人 14.7%

2, 三本雜誌的比較:

	_	_		_			_	_	_	_	_	_	_					
-	軟	-	4	世	<u> </u>	界	ŧ		遊	戱	世	界	Ę	. [	KIL	玩	Ċ	家
客觀合正度				3	2.	73				1	24	55				2	04	5 +
<b>内容党</b>				3	50	18				1	75	93				1	21	91
英渐编排				3	74	56		_		1	86	)5				1	0	31
資訊正確				3	20	37				1	82	23				1	51	0.2
資料時效				3	0	LE				1	91	18				1	6	63
遊數攻略				5	18	\$2					2(	) 3				1	20	)7
遊戲評析				2	9	18				1	3	<sup>7</sup> 8				2	29	96
費用秩				4	7	7 99					40	55				1	31	50
收數價值				3	7	13				1	78	38.				1	01	91
三本無純災務分析	タ3 将12	进實具 进青本	刑術 教科	技稿 祥蜂	神经代		2 7 6	後其 授曹	作材荷 我用說	正獨 九桂	班排 唱		強までる語りでき	林青 其北	魏祥 衛藏	好不時 媽債及	正故 排值	皮

#### 3. 三本雜誌喜愛程度比較:第名⇒3分第名⇒2分第名⇒1分

説明:此部份就讀者所熟悉的 本電腦体別軟體 方面之雜誌作出比較,並以得票數之高低 ,略表各雜誌之特色與有待加強之部份。

名	次	雜誌名稱精	<del>9</del>
第 —	20	軟體世界	18084 ()
事 二	20	電腦遊戲世界	11519分
第三	2	電腦玩家	10949分

#### 4. 希望再見到的專欄(專票數,可複選)

RPG 俱樂部 2144 • 音樂教室 673 • 群英會審 837 組合語言學與閱 993 • 電腦繪圖教室 1083 • 邁向寫 Gmae 之路 1508

其他 75

提供參考。









#### 5. 軟體世界第45期各專欄感覺:

	非	常	喜	散	喜		散	没	意	見	不	喜	數	非常不	喜歡	唐數	1	不!	喜影	之比	例
文章内容		1	55	1		38	59		9	91		1	75		16	96.	.59	9%	/3	419	6
美術編排		2	29	2		32	83		9	82			21		14	99	.38	3%	/0	.629	6
EP #4		3	04	5		28	75		6	54			16		2	9	9.	7%	/0	3%	
集訂		2	10	7		27	84		13	42		3	29		30	93	.10	5%	/6	849	6

#### 6. 對各專欄的感覺:

	非常實數	喜歡	沒意見	不善歌	非常不喜歡	期間此專機	喜歡 不喜歡之比例
NEW FILES	2820	278+	864	77	11	36(0.6%)	98 5%/1 5%
程片预告	2358	2715	1077	316	60	66(1%)	93.1%/6 9%
图内软字	1638	3225	1567	125	1 4	23(0-4%)	97%/3 0%
鱼外织事	1528	2856	1815	326	28	39(0.6%)	92 5%/7 5%
不吐不挫	1615	2303	2148	376	51	96(1.5%)	90 1%/9 9%
電視機品企動	1615	2469	2009	330	39	103(1.6%,	91 7%/8 3%
遊戲物學自	1793	2751	1640	289	32	87(13%)	93 4%/6 6%
電玩短路	2733	2180	1116	365	77	121(1.8%)	91 7%/8 3%
草嶼天龍	2677	2467	1150	187	61	50(6.8%)	95 4%/4 6%
遊戲攻略	2378	2100	1415	485	100	114(17%)	88 4%/11 6%
別別事態為	1426	1946	2048	288	87	301(4.6%)	79 4%/20 6%
遊戲撒人	2333	2665	1132	350	71	41(0.6%)	92.2%/7.8%
千里一腺子	1850	1852	1982	682	98	128 1 9%)	82 6%/17 4%
硬體世界	3248	2013	1068	202	27	34(0.5%)	95 8%/4 2%
問題診察室	2560	2443	1341	153	62	32(0.5%)	95 9%/4 1%

説明:第8、6 項頭示讀者對本雜誌之整體及各專關之觀樂。其中裝別仍有特加 強、而在專欄方面,建議關閉此專欄的呼聲最高的前 名分別是 用開傷腦筋 (4.6%)2 千里 線承(1.9%)3 稱玩短路(1.8%),但若就喜歡 / 不喜歡之比 例而言,較不受歡迎的前 名專關則是 1 期間傷腦筋(20.6%)2 千里。線承 (17.4%)3 遊戲攻略(11.6%),整體考量後,本社决定自本期起關閉期間傷 腦筋之專欄(詳見 P.70)

#### 7. 最難忍受的缺失:

訊息老師 2779 人 維別字 408 人 關片結價 695 人 掉頁 2580 人

作者名字和故

其他

73人267人

#### 遊戲軟體的意見點

1. 最希望軟體世界出的遊戲: (可複選)

角色扮演 3690人 • 動作 932人 • 模擬 1592人 • 動作角色扮演 1811人

立體資險 1314人 ● 智育1018人 ● 策略 2100人



#### 2. 最希望軟體世界出的中文遊戲: (可複選)

角色扮演 3966人 動作 528人 模擬 959人 動作角色扮演 1629人 立時冒險 1210人 智育 826人 策略 1291人

3. 最希望那一類遊戲中文化:(可複選)

角色扮演 5891人 動作 280人 模擬 1087人 動作角色扮演 1446人 立體開險 1731人 智育 563人 策略 1934人

説明:有關遊戲軟體方面·無論在國外之代理遊戲或國人自製(內含中文化)之遊戲,仍然是以RPG、動作RPG及策略類型之遊戲最受會變、而立體實驗及模擬類型也有不少的辨識者。

#### 4. 貿 Same 的動機: (可複選)

報章雜誌報導 4537人 ● 經銷商介紹 280人 ● DEMO吸引人 1415人 BBS上的消息 333人 ● 好 Game 的簡單 1811人 ● 對出版公司有信 > 1392人 朋友介紹 1292人 ● 口碑相傳 1592人 ● 價格低度 631人 ● 包装精美 1145人

說明:透過報章雜誌的報專是促使玩來購買遊戲的主要動機(此動機相當明顯)。而 以好 Game 積集的號召拥將購買之第二動機。而於會場與示或附贈之 DEMO 片具排行第三、當然排行在第二、多順位的目碑相傳及朋友介紹造成之購買動 機也同樣值得出版商企置部門注意。

#### 5. 影響遊戲的重要因素:

A = 廣面是名精緻 B = 流暢性 C = 音效・音樂 D = 劇 樽 B ■ 價 格

F = 人工物等

RPG=DAC 動作 RPG=ABD 主體冒險 =ADC 動作 =BAC 智育 =PAC 模擬 =ACB 策略 =PAC

	A	В	C	D	E	F
RPB	1886	1334	1374	1962	778	799
10 11 RPG	1862	1853	1492	1555	666	650
立體冒險	1913	1457	1509	1577	694	621
化力 TF	1767	1882	1600	644	697	615
智育	1569	1066	1297	519	717	1623
<b>排</b> 拱	1918	1449	1558	758	755	1408
莱略	1685	1050	1331	985	819	1925

A = 模擬、立體習險、RPG = B = 動作、動作 RPG 、立體習險 • C = 動作・模擬、立體習險 • D = RPG 、 方體習險 • 動作 RPG • E = RPG · 策略 · 智育 • P = 策略 · 智育 · 模擬 記明 · 在各類型遊戲的得樂數的 · 名中,均有 A 畫面是否精緻、顯示以數據顯示畫面 精緻幾乎是玩家對所有各類型遊戲的普遍要求,而遊戲價格等過性的得票數相 當接近,顯示價格對不同類型遊戲而言,並無差異性。

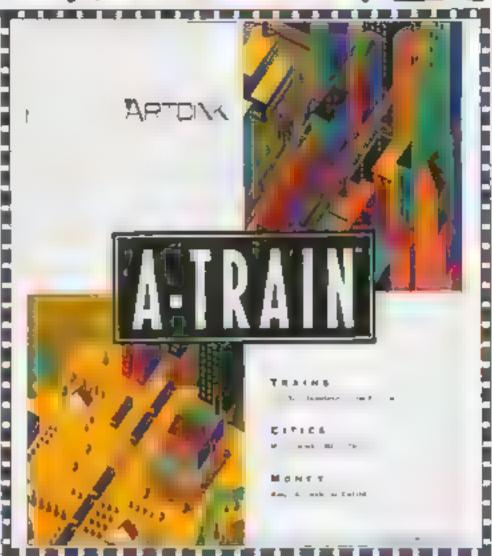
- 例: 1.RPG=DAC表示 RPG 類型之遊戲大多數的讀者認為應著重之即位為「劇情多畫面 ①音效
- 例、A中模擬、立體冒險、RPG表示大多數讀者認為憑着重義而所緻度之遊戲類型顯位為 ①模擬②立體習險③RPG

從鐵路日計劃在春 節前熱烈推出之 後, 吾人爲此在短短。 個月内換了"吃得鼠。 外帶五百麼的厚跟鏈-只因爲除了吃飯睡覺外 ・玩它是我「活著」時 唯 做的事。言歸正傳 · 小弟在受到武路 8 計劃 的精神感召後,進而與■ 其他殷爚友交換心得, 孰 料 竟 塾 現 好 友 們 因 貸 路 絕營不當及相關產業 所得不足而個個愁眉 **苦臉◆就讓我來音渡** 衆 生 • 拯救 身受 其 善的 货產家們吧!

#### 鐵路

#### **D微数及单站**

# 鐵路A計劃



## 急救痛

多。當然,有其他原因的話(如:密集發展、擴 人都市…), 數是可以依需要而調整。但是請注 意果實是依率站明軌距决定的, 太短的路線顯不 了錢。

#### 2.致展新来站

在車站、鐵軌都設置好了之後,請您先買下 五至八格的空地以堆設建材。其次,放 輛貨車 把已發展地帶或城市地圖外的建材運來。在建材 有四十個單位左右時,就可以放輔客車下去跑 了,此時您應該整平車站前方的土地以刺激外來 居民移居(買入土地再費出),除此之外,由於 乘各大多在早上八點搭乘人車,您可以讓客車在 早上八點時由已發展區域出發,然後在新車站 「放人」,以加快居民成長。

#### 夏利.敏速一步發展

等到建設緩和下來之後,您可以把儲材場縮小到「格。當它推滿儲材時應足以應付任何建築 物的需求。然後,車站前的馬路旁可以依照公寓

租賃大樓 公寓一租賃大樓的間隔型式來建

設,賣出之後你會看 租賃大樓逐漸加高 後則呈現到處都是『 曆樓房的奇景了。

#### 房地産

房地產也是本面 的重點之一,然而要 為稳定收入的財源並 簡單。

#### a 智 五 部

不論是何種產業 留 在 手 頭 上 的 必 定 "。 位認為較賺錢的幾個 然而,它真的「臟」 嗎?在扣掉了所得稅 財産殺之後,它仍然 瞰嘴?如果是,裁算 找到了一個好企業。 果不是,趕快脫手 砂。好的企業,必须 夠在盈餘有一半拿去 所得稅之後,剩下戶 份足以負機它自己和 產稅(市場價值的 ); 也就是股 · · · 盈餘必得超過市場而 的10%、才能赚到。 所以各位于萬不要。 煎除比零大就是赚, 要好好的第二篇: 「盈不敷稅」。有日 人並付上企業關係。 各位事者参考。

#### 2 多形 建中断 實

一有了。

T 銷的主意。然 5.急「只要按 一気・就及問題 ? 猜先儲存進 "您祝爲可能 **對達下去:記** 5 頁, 再讀取進 \* 有 年 别 的 好 地 場價値最高

一些内没有相可

再没有買家接手 麼?不到10%?那就在 要有專用車站,以及「度出貨●」 ■ 19哪是最好的 樂場的地方建下旅館 > ■ 要它 > 結果個個職後、旅館的 盈餘更達到市場價值的1 9%)除了休閒企業之 外,商業大樓的發爭半 「地產外,炒作股票也可 徑也不小,奉勸各位最 〕以爲您帶來不小的財 好在建設之前考慮膚 富,只是由於本遊劇 楚,姓 設 之 後 仔 細 銀 一 中 、 股 票 很 「 乖 」 、 很 ★ 再建。最 聚。至於公寓及租賃大 「聽話」,不會讓大家 ▶ 1 设久的市場 樓 2 在初期及中期時要 頭疼 因此不多做介 進到10%的標準並不容 紹。 2 地域下來· 易(尤其是在住宅型都 市中),各位最好留到 出貨一次?」 再卷宫就能有 大都市時期再發展它

旁邊再建一家旅館吧! 堆」旅館(希望其 (筆者曾以此法建設 中不要有哪一家是您 "有穩定收入。 種平地型的休閒企業。 的。否則同業競爭下 」希望各位發燒友在 中方建建娛樂設 建在一起後再在一個問 | 來… ) , 條件較繼奇 , | 看了本篇之後有所領 時相鄰高爾夫球塌及遊 玩者可視情形决定是否

除了經營股票與房

「老闆,工廠多久

「勞工充足的話是 竹盈餘。什 們。将雷堪要隨錢必須 以 天 次刚單位的越

「可是……」

看來我又得忙了

「老闆…」 「好啦' 我就 來 了…」



■ 数路抽獎活動・歡迎 大家参加!



客車爆滿,人潮強強

#### 各種企業發展影響關係表

型 集 至 秦	工廠	商業	旅館	高剛	遊樂	滑雪	體育	公寓	住宅	100	假日	影響	季節	車站	造價	所需	就業
¥		大樓		夫球場	場	場	M	証し		大樓	成本	收入	影響		註二	建材	機會
. 87															0.25	20	500
皇中理		-	+					+	+	+		+30 %	Dec+ Peb+ Aug+	+	1.20	12	550
D-M	+		-	+	+	+	+	+	+	+				+	1.00	12	550
,音天球場			+	-				+	+			+100 %	冬季	+	2.05	8	200
专場			+		-			+	+			+50 %		+	1.90	24	200
1雪場			+			-						+200 %	春夏秋	+	0.90	8	不定
◆ 看 6 营			+					+	+	+		+50 %		+	1.00	20	150
,戛					+				+	+				+	0.34	8	10
夏大樓			+							-				+	0.24 以上	10 以上	120 以上

公寓提供人口約525人、住宅45人

以百萬元為單位

只列出最低所需造價、建材

/歪斜-加菲貓

## 迈德红攻阳各



题 多色 是下

当 先,拿起你面前的提燈。在今帶桌的驗屍報 告上提到死者生前將衣櫃推到謝戶前的怪異 舉動。那是寫了撒住從窗外無來的髒雞鬼。因此你 將鋼琴旁的衣機推到檔住窗戶為止。

怖燃將食大打折扣。

接着將鐵箱推到壓住地板門,以防止從那裏上來的殭屍(註一)。將這兩個鬼的來路對死之後,你就可以安心地搜索頂樓了。在網琴右側可以找到啥特美的遺畫(前文提要中遺少券(Derceto)要男主角所做之事),打開衣櫃可以找到一條印幕安毛钱,鐵箱中有一把來稱檢,書腳內可以找到一本金華毛精選集。

接著你就可以從密戶右側的樓梯下樓了~只要 帶著提燈、毯子、來福榆即可。



註1你也可以。 接站在地板門 以阻止殭屍現。

/吳昱甫

→ 洪入鬼屋、真衰!

輕「嚇破膽」了、請考慮再三、不要往下看、否則急

福商 藏堂 (右側

在果子上你可以找到一瓶油罐,將提燈裝滿之後就可以將空油罐扔了。拾起雾在架子旁邊的号。期門繼續前進。



先進入左避的房間,再進入右邊的房間。 意:千萬不可以往前走,否則地极會斷裂,而你。 一命嗚呼了。

#### 邊臥室

小心不要踏到地毯, 否則門會關上而且再開門 "以環屍攻擊你。打開衣櫃旁的抽屉可以得到 最高倫理, 利用論匙打開門邊的鐵箱可以得到 會軍刀。帶著軍刀攤開臥室。

#### 多宝 邊臥室

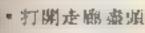


→ 坊髓手關門,否則…

- · 曾戒進跳跳鬼攻擊你。若你使用來福情。 、就可以把牠解决了。
- ▼ / 电之後, 掛出花瓶, 花瓶酸子, 製面有把 す (電起。利用此輸遞牌 普五十價(價上有要小 下), 得到兩面小鏡子。帶著鏡子雞開臥室,2 年的各室。

#### 20 室

早年本假可得金 一只,内有無极 一底。喝丁它以 生命點數。離開



\* 進入模梯口 =



₩ 打開櫃子看看

#### 屢樓梯□

事例機構口各有 ・毎的數 E 仔協 ・ 用武力是殺 ・ 門的・ 小し靴 ・ 手 ま・ 將鏡子 放



图的人像上。小 哈·被自己赫死了!

三部到蠍尾怪,否具他,攻擊你,你所帶到的 五段破掉。

亚怪物新到鏡中的自己就不斷呻吟。另外。側 主包製、這兩隻怪物就會消失。你就可以下樓

#### 樓 樓 梯 🗋

不要碰到那位幾甲武士。向右走、打開門進入 休息室。

一性・見名す!

#### **作**息室

不要聽坐存椅子上的透明人像, 否則……。桌上有 台留聲機,壁爐上 方有個人裝魚,地 上有要人到。右侧

機子中有個彈 E・將來福槍上膛(Reload)。帶著留 發機、火柴魚雕開休息室。通過機梯口・開門進入 左邊的長廊。

#### - 0 廊 2

第 問是聯星來·哈特里的「否」臥室,第 1 個是浴室。拐個灣後的第一制是無燈光的暗室。長 應盡頭的門通向畫廊,暫時不要進去。

#### ■ 臥堂(註2)



► 咦· 這是誰丟的筆 記本?

註2本過程可以省略不做。



動作快! 經緊拿起地上的水罐,不要被搭缸內 的鬼給傷到了。櫃子中也有急救箱,內有急救藥水 可提升生命點數。你可能需要進出浴室兩次才能避 免被鬼攻擊到。

#### 8音室

用人裝點燃提燈,將燈放在地上。桌上有個非 當量的雕像及一本旅行日記。床邊可以找到 些子 彈。拿走雕像及子彈,離開暗室。不要忘了也把提 燈帶走。選擇 Open/Search 選項就可以把提徵收起 來。

## 边德过攻地名

回到模梯口, 儘 量靠近鐵甲武士, 擦 出雕像, 武士就會倒 地俏失。拾起地上的 長劍, 下楼梯到一樓



\*\*看我扔死你!

#### 二字 内花園

先將花園另一側的兩扇門打開,那是通往舞廳的。暫時不要進入。準備好你的退路,走到花園中間的女孩與羊的雕像廳,可以找到三支箭。箭一到手天花板就會掉下許多小蜘蛛,趕緊退出花園。回到二樓的黃廊。

#### = 444

進入書廊之後。 若你質然向前走,則, 實中的野人會挪出斧 頭襲擊你。將你在頂 捷拿到的毯子遮住 就没事了。



**■** 把连档鬼查盖起來

往前走到避避中間,再往前走對面的印第安人 像會射節攻擊你。準備好弓筋,對準尚方黃色的畫 像,就可以破解這應法。用點的筋和弓就可以丟掉 了。

養腳臺頭有扇門,開門進去。這是哈特集的 「新」臥室。

#### an Ug

拿起桌上的書,這是本「假」書,開啟機關用的。將鄭繼的落地鐘推至一邊會露出一個洞。洞中有把於券美書房的籍匙及羊皮紙。帶善籍匙及假書離開歐室。

#### 全書 個別

畫廊的中間旁邊有扇門·先將提母拿著。開門 進入後立刻放下提燈以照亮圖書室·然後馬上向左



● 使用假書打胡密室

跑進書架中……, 呼向右走到盡頭。 你可以看到書架 有個凹洞,將假書 放入,不遠處的書 架會退開出現 階 密室。聲點進去

**若上述的動作太優則會被圖舊室的空心鬼所攻擊** 



▶ 性 · 有拨身将啊!

#### 空 2

在桌上有個區 形的機身符, 傘起 它。在架子上可。 找到許多匕首及一 堆書。只要留下一 漁形的匕首就可

了。拿进隻匕首對付空心鬼只要一刀就帮命了。

圖書室的兩個都有書架,你可以找到許多, 書。有學書看了會減少生命點數;而金色和銀色。 度的這個本書看了會有一些有趣的動作。你必須 密室的是形地板上看這些書才能確保你安然無辜 最後帶著護身符及提燈,開門離開圖書室。

#### 涯 房

柯到一槽,槽梯右側的門通向附房,旁邊有。 新鮮美味的人肉屬正在滾,帶走道鍋湯。碗櫃內 找到雨把小刀。打開碗櫃旁的門,牆上有支地容 輸匙。最上則有盒餅乾。把餅乾吃了可提升生命。 數。

府房的另一侧還有一間儲藏室,開門進入後 準備戰鬥!把尾隨進來的穩屍解決之後,在煤珠 應可以找到~個鞋盒,打開內有一把左輪。將身 所帶的水罐拿到牆角的水桶內裝滿水。牆角還有 個油罐,再把提燈裝滿油。

最後,帶着湯、輸匙、左輪,從另一扇門離 財房。



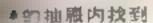
穿過一條狹窄的走道,來到餐廳。不好!選 家鬼的「早」餐了! 摆緊將人肉湯放在餐桌上, 「孝敬」案鬼們。那些鬼便不會傷害你(包括那里 走向你的殭尾,牠會走回牠的位子去)。如果你。 ∴ 可各陽每隻鬼一腳,被腦的鬼便會起身 \* \* 具是精彩。

F來,打開對面的那扇門,「跑步」進入會

#### 客室 客室

• . 有毒的煙器

- 三、勺失俊、





**★ 危險!快把煙熄了** 

片(蘭邦的 Pothumous Opus 69 No 1)及 5 」應)。你可以用個看機來放唱片以講

在哈特基新臥室內所找到的書房鑰匙。打開 類的門。

#### 房(第一次)

■等達的架子上。你可以找到一张喝片(死

11)及一本書(諾頭上校傳奇)。維朗書房。

▼ × 室 · 再由那扇關上的門離去 · 記得帶者唱

#### 3本 關

於到達大門了·不過這時候開門只有死路一 套的你只好趣循探索了·開啟對面的門·進 @

#### **建**

家出武士的長劍與海吳峰領上校決門,將他嚴 多後殺死她。諾朝死後會遺留一把通往舞廳的 等邊的地上則還有 本書(惡魔詳談)。利 1 输此進入舞廳。

#### 沙共 廳

旁邊桌上有聚約給更特务新的蓝色多瑙河,不 ,沒有用。那些男女舞者圖繞在壁爐周圍以保護 一把特大號的繪匙。用留聲機放死亡之舞,物 一种帮大號的繪匙。用留聲機放死亡之舞,物 一個翻起舞。不要碰到那些舞者,走到壁爐邊 。 電點。如果你認爲離開舞廳很困難,你可以先



■哦!好大的给匙

走到室内花園再退 回來,那些舞者便 會對成氣密消失。

#### 生性 窖(註3)

利用在廚房隨職室所拿到的鑰匙可以打開室內 花園旁的, 地容小心那些老鼠。在後面的平台上有 子彈,可以用在左輪手槍上。

在地容的最製廠桶子旁的架子上可以找到一本 書。你也可以把擋住桶子的水塊移開,這將會露出 一個洞穴。不要進去,否則後樂自行負責。

註3本過程可以完全省略。



→ 利用古平刀打削 地道

#### 房(第二次)

將古軍刀放在牆上的 盾腳上。桌上將會移開而 出現一個地道。下地道去

#### ●地道一●

跑過水板橋 · 繼續跑 · 看到後面有雙大線 跟著你 · 趕快再跑 · 前面只有兩條路 · 左邊被 場死 · 只好向右跑 · 解决擦擋路的跳跳鬼之 待 · 往前走 · 把大得引過來 · 循原路图去 · 到 剛剛被堵住的洞穴(已經被大綠衡破了) · 到 走下水道 ·

#### ●下水道一●

值防水怪,牠的手很長,會打到站在平衡 上的你。跳過那塊木板橋,雕開下水道。

#### ●地道二●

用他打死來襲的大蜘蛛, 繼續走到叉路 口, 向螢幕的左方走去,來到下水道。

#### 0下水道二0

用枪打死在空中般的怪鳥,然後用跳躍指

## 达度过文四名

令跳過各石柱來到下 - 個地道。

註4所有地下道都是相通的。當你不慎 答水、火柴盒及來福倫彈藥都會因爲受關而不 能使用,不過你可以直接走到第三個下水道。 稍微注意一下就會發現連通的水路在那裏了。

#### ● 抽消 = ●

慰續走,將會到進下→個下水道。

#### ●下水道三●八

稍稍嘗試一下就知道路要怎麼走。如果必 要的話可以用手槍殺死那雙谨傷。

走到對學的平台上。用特大號的 輸匙打開鐵箱。得 到一塊實石及一本 事(游盜記錄簿)



● 推開後面的石塊

- 小心脚下的陷阱

, 繼續往前走。

#### ● 145分首 DD●

轉個單,雖下來,左邊有關打不關的機個門,不要實它。拿起提燈(如果已經被了就用 打火機階燃),進入迷宫。

#### **建** 宫

根據下面的地圖來行走。走到機關門時,將會 石放在門上。門就會打開。



下水之後。朝中央那棵樹前進,小心躲避水色及中間鬼王所發出來的火球。走到祭壞前,拿起是 鉤。並將圓形護身符放在祭壇上,鬼王將會很痛苦 而停止發射火球。不過這時你還是得小心水怪的攻擊。現在,將點燃的提燈挪向鬼王的樹幹。頸時 動山搖、樹幹折斷,鬼王不見了。趕緊逃離鬼壓。

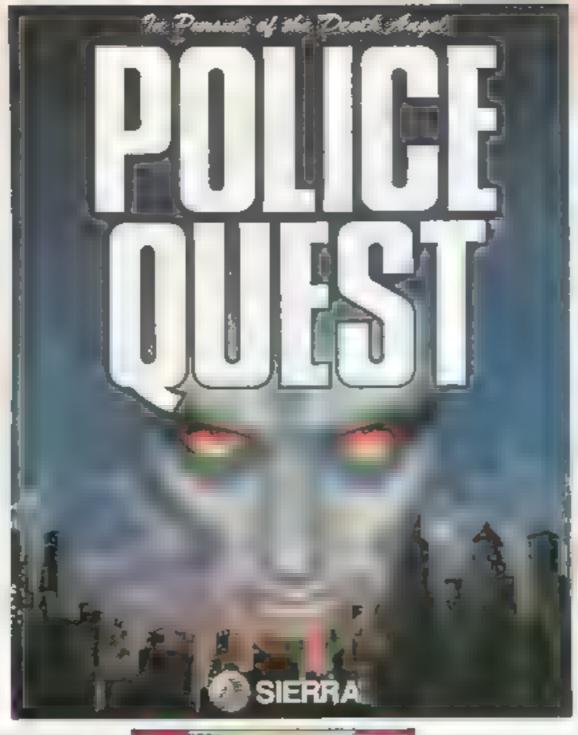
#### 3岁医 離鬼屋

跑到左侧的平量上, 跳上去, 用石夠開啟石門。遊到地道四, 再选入迷宫, 直接向右轉, 吾即一次石夠開啟機關門,來到地道二。回到下水: 一, 跳回地道一, 靠右走到地道壶頭, 爬進洞穴, 回到地容中。

此時壓內一片字解,所有的鬼都不見了。我。 著忐忑不安的心情打開大門,門外景色依舊,天 已經做明。我得救了!!內心的與當無法形容。 出鬼國。招了輔計程率。「該回去好好休息了」。 我想。可是……



# 等数数等





Guderian

## 警•蔡•局

#### - OSE 路與 LILLY 路之間 第六街及第八街之間

到了停車場後下車進入整 ,走到衣物櫃房間用觀看 技術的內務櫃,找到之 行開它(密碼做號碼為 269 先取出浴巾、再將衣服掛 、飲後到浴室洗個澡(老外 、學上洗澡?)。洗完澡後 整黎制服及配槍、拿們單 、可筆、最後不要忘了帶警 (跑車鑰匙不急著拿!)



離開衣物根房間到簡報 室,經過走道先拿取一台手握 式無線電機及牆上鑰匙板上的 必避車鍋匙,然後進入簡報 室。

簡報時一定要專心,並用 章記下重點,當你打盹時鄰座 會丟級團打壓你。等離級之就 要開始巡邏工作了。停車場上 有一部巡邏車、一部你的數色 跑車及一部白色預防車。上巡 過車前先幾一圈表示檢查車 子、輪胎等。然後上車開始巡 車。

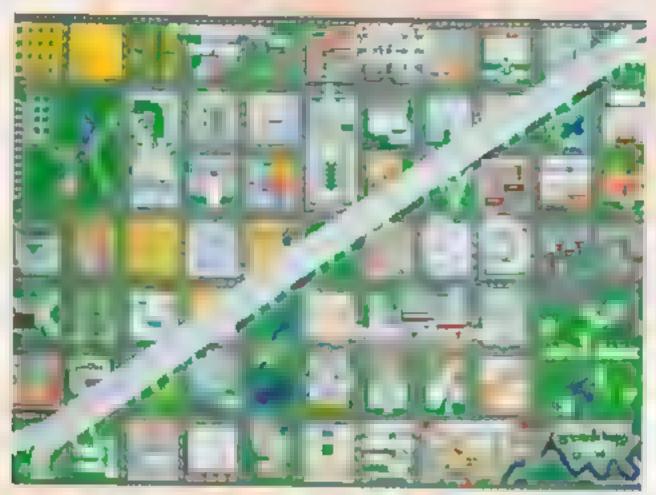
#### 處・理・車・禍

#### 地點在 FIG 路, 第三及第四街之間

當你終啊幾啊正不知到底 幹什麼好時,正好無線電傳來 車補的訊息,按照訊息指示趕 到車補地點去。(要不要開整 笛完全在你:一來速度較快, 二來不怕在十字路口被別人擴 死。)

下車後可看到一群人正在 圍觀,先走近駕駛座探看駕 駛,但他似乎奄奄一息了,捏

## 边境过文明各



#### 萊頓市市街圖

快用無線鐵道知警局,看是要 送醫完或送到齊儀館。



#### Carol's Caffeine Castle

地點在PALM及OAK路之間 ,第六街及第七街之間

避養選著 Stere 會用無線電 邀你到 Carol's 咖啡店去聊聊, 把單停好後進到店裡。走過去

#### 取●締●閩●紅●燈

#### 地點不定, 至少是有紅綠燈的路口

欄下紅色跑車後先查看其 車牌號碼,然後用無線電向警 局查詢。得知其資料後走向駕



駛座,先看看駕駛座,然後和她談話。告訴她關紅燈違反交 她談話。告訴她關紅燈違反交 通規則,並向她要駕暇,再用 筆開網單。當然她會好說更勝 要你別開間、這時你就要於 定是給她暫告呢?還是給她節 定是給她暫告呢?還是給她節 軍?好的執法人員應該知道如

#### 處·理·投·訴

#### Carol's 的店及隔壁酒吧

接舊你會收到有關 Carol 的投訴。到她店裡看看吧!一到店外就看到一排重型機車。進到店裡間 Carol 到底怎麼回事。 原來是這些機車騎士使得 Carol 的顧客無法停車、影響其



好吧! 見義勇爲的你當然 面感理了。

#### ☆・締・酒・後・駕・駛

#### 地點不定, 有停止號誌的路口

當你碰上解模在路口又整止你之後。當然又是一陣適上之後先看其車牌。从無線電查詢其車主資

## ≥•犯•人•到•監•嶽

在第七街~第九街, - PY 路及 RIVER 路之間

監獄之後,先帶犯人下 走到大門旁儲物櫃打閱最各」面格,把手槍放進 安大門旁的門鈴,等開門 後帶人犯進入。



進到監獄後先叫人犯案獨站好,然後和獄卒談話並提出 控告。以13301、21490、2650 (、29211、21603、44729等六項罪名定罪(好像欲加之罪何 學釋詞。但事實如此)。手續 完成後讓人犯站到中間。傾他 打閒手縛叫他進入牢房。

#### 中。塘。休。息

雕開監獄後,配得取回檢 械,回到暫局。走進暫局拿取 截停左側的領書權,在佈告欄 下的或上移Memo,然後放回架 上。走到Dooley的辦公室旁走 進行到一大堆人園在門外,走 進Dooley的辦公室,看一下裡 面的雜,看到Dooley的生氣模 樣,最好在他發痕之前秧點離 開。

與其他警員結結。得知大家在Blue Room 為 Jack 慶祝生日。煙快回衣物間。脫下制服。再換上便服。配得拿跑車輸匙(除非你要跑步去)。把 透過車鑰匙及無線電放回原



應。到停車場開業色剛車到 Blue Room。

#### Blue ROOM

#### 在 FIG 路及 PEACH 路之間 ,第九街及第十街之間

進入 Blue Room 核坐到 Jeck 右邊,但他似乎並不快樂,原 來他發現他的女兒吸釋(與是 可悲)!你只有安慰他一番, 等歌舞女郎進來表演後,再聯 一會見就設學回聲局了。

#### 找•回•失•竊•車•輛

回暂局機上制服後, 拿収 隨身裝備, 然後到簡報室參加 簡報。陶報主要是有關一部失 寫車輛的消息, 要小心記錄下 來。

本取巡邏車論匙及無線或 後上街巡邏・當無線或出現失 籍車翻訊息時製法線其地點 (開始在LILLY路及第一街交 會口・最後會跑到OAK路), 立刻響起警笛全速趕去。擱截 到車輛後千萬不可疏忽。那可 能是危險罪犯。

先觀看其車牌所以無線電 向警局求證。當發現可能是賦 車後再度以無線電 Code-3 要求 後接。在後接来到之前不要輕 舉妄動。否則你連急麼死的都 弄不膚楚。



## **产品工工工程**

## 边境过了过程



#### 調•昇•便•衣•刑•警

回到警局到 Dooley 辦公室,閱讀桌上命令可知你已昇爲一般集上命令可知你已昇爲一般裝備歸位,即上你的便服(無線電遊是要儲蓄),到Lt Morgan的辦公室報到(在二樓,須坐電粉)。和 Morgan 寒暄一番後到隔壁的麻醉藥品管制辦公室去,Laura 這位問事會幫你介紹其中的設施。

等Leura 走後,拿取掛在左 邊牆上的傾防車繪匙,然後在 右邊檔案櫃中間下面那格拿出 Hoffman 的檔案,再點開警局。

#### 申◆請◆不◆准◆保◆釋◆證



走到停車場。開白色債防車到法院(在監獄左側隔著第七街)。進入法院後,告訴機 也的辦事員要見法官。如果法 官很忙也要表明其嚴重性。終 於法官順意接見你。 於是打開 門進入左邊的法庭。



法官正在審判案件。等法 官關你結後告訴他要稱 Marvin Hoffman 申請一張不准保釋證。 當法官向你要證據時,將 Hoffman 的檔案交給法舊章給法官, 然後法官會叫你攤前拿取不准 保釋證。拿到後再度穩車至監 獄。交給徵卒後回籍局。

#### 緝●捕●販●毒●份●子

#### 萊頓公園, 入口在 ROSE 路



## 不•幸•的•消•息

犯進年房後到Blue Room。

到了Blue Room 發現Jack。 祖喪,詢問後才知道原來他。 見因吸痒送機能,生命委危 你除了告訴他已抓到販売的 外,也只有安慰他了。而Stee-來又有一個壞消息,不准保可 的Hoffman 竟然越獄而逃了。 了!快點回警局吧!

## 響・祭・局

進入暫局就回到 Morgan 6 辦公室聽取簡報,他要你到 樓的證物室去看證物。下程 後,值班的 Russ 關你的時候。 Hoffman 的檔案拿給他,於是, 給你黑色筆記本及手槍證物 棒套筆記本及手槍後歸還, \* 会號碼是 97649。

可到二樓辦公室,打開電室Weapon檔,鍵入97649, 前的主人在FBI的檔案編號 21。再用FBI 檔連線查得 ,的資料,然後用新射印 印出來。順便看Personal檔 "gun ,Jack ,Laura等人 話號碼。

回機後拿出FBI傳送的十大 地名單後回到Morgan 辦公 Morgan 會要你到監慰要求 人(就是你的同學 Marie) 力到旅館辦案 (Morgan 的態 有些暧昧,好像你跟 Marie ,)。到監獄和 Marie 談協助 占有, Marie 真是對你好得。及 (循首又弄姿的)。



雅明監獄後接到無線電通 : 總花田(入口在POPPY路 ),下車可看到婦體。打開 · 即一看,你幾乎可以肯定道 · 就是越獄的像伙(怎麼會 · 就是越獄的像伙(怎麼會 · 這樣呢!)用無線鐵道報 對局去。

#### 化•粧•出•撃

回警局聽取 Morgan 的簡,Marie 及 Laura 也都在。 ma 先去底館臥底,而 Laura 合你一瓶斯黎染色劑。你拿 一般上的白色套裝回到衣物。拿起浴巾去洗澡,洗完後 一或金髮美男子。

換上白色套裝後只帶皮灰 填防車鑰匙,其他的都不能 帶,以免被壞人發現你的身份。上樓去見 Morgan · 剛好 Dooley 進來說 Jack 的女兒死 了。唉!吸毒與可悲!好了! 該出發去旅館了。

#### Delphoria●旅●館

#### PALM 及 OAK 路之間, 第三及第四街之間

到了旅館停好車進入大 廳,按機械鈴叫門房出來。向 他租 202 號房,拿了鑰匙付了房 獎先到酒吧看看。

酒吧兩張東子都坐了人。 只好到吧台前向酒保買酒。旁 班的 Mario 認出你來。打情報俏

當 Marie 再回來和你打情報 們之後(這回可是演戲)要你 和她到你的房間……,而酒保 會趁機告訴你牌局的消息。

上了房間後先打 555-3786 向 Morgan 報告狀況。這時 Marie 會誘感你,干萬不要色迷心 破、那後果就……。打 411 查號 台間計程車公司,然後打 555-68 87 給計程車公司 截 Marie 走。



Marie 走後去找酒保·給她 200 元後進入儲藏室·在搜身後 進入祕密賭室·開始你只有300 元·贏到370元以上則算贏·輸 的話就完了。

當你當了就該回房間向 Morgan報告·Morgan會派人送 來一支筆型傳話器及現金,後 提人員也備妥了。有空打555-76 27給Jack安慰他一下。去找酒 保告訴她:「Frank Sent Me. 」,她就會帶你去第一場賭 局。

這次贏了之後 Prank 會要你到樓上他的套房,告訴你他就是你也我房,告訴你他就是死亡天使,並要你這個撲克好手加入他們。當你尚未回答的,電話聲響起, Prank 回房間去接電話。這時你要很快到電話旁看電話上的房間號碼,然後用筆型傳話器 超知後機部隊。



後提部隊來到 401 房埋 伏·當 Prank 的部下打電話告訴 他你是警察後,他帶信出來要 收给你。幸好你的後提人員先 料理了他,否則這次你就死 了。破案後自然是風風光光的 接受市長表勝,而 Marie ···· 反 至大家心知胜明,皆大數喜就 對了。



## 边擅过过路

## ▶服務課◀



#### ▶中研課

- là 對電子公佈欄系統(BBS)運 作有一定了解,能增任站長(已有 架站實務經驗者尤佳〉。
- **炒 對電腦遊戲有高度興趣,並熱心幫** 助其他玩家解決問題。
- 18 自認爲電腦功力高強,能排除各項 軟體執行上問題。
- 心 工作地點:台北市南港路二段 (智冠台北分公司)

台北地區

原居人

意者請將履歷表寄至: 高雄郵政28 34號信箱 魏先生 收 有效期限: 直到反攻大陸為止

遇:除底薪外,所参與製作之 遊戲依其參與比例乘以該 產品之銷售量為獎金,另 每半年加薪一次。

工作條件:台北市南港區

遊戲有興趣,且自認功力 深厚或決心想做好 Game 的好漢快來吧!!



履歷請寄:台北市南港區南港路二段 99-10號3F 中研課 的



3 生手級答案: U字型共用 34 塊

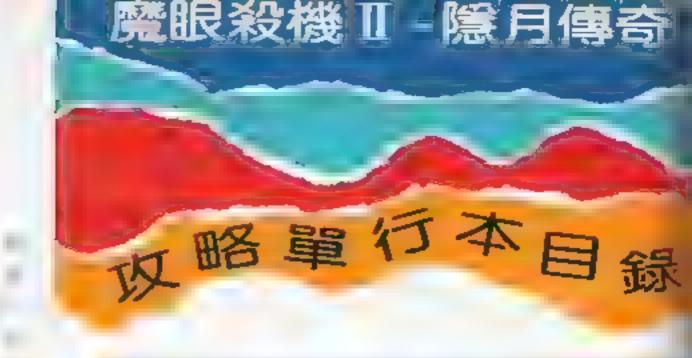
老手級答案: [字型共用 78 塊

■ 成仙級答案: 小方塊之空間爲

(4,2,1) (4,2,2) (7,9,1) (7,9,2)







密切注意,慢一步您可就含恨了!

#### 隱月神廟的傳說

一股邪恶的力量,雕似已消失無蹤,但卻暗 中一點點的吞噬光明。一個離般的老人、一個會 奄一息,身上佈備可怕的燒傷及咬嘴的人,以及 他在發高塊中準準壓壓提及隱月神廟的權種傳說 及一個邪惡的根據一專思。這格爾。就在一切即 將明朗之際,此人已悄悄的難去,真留下看起來 似乎是記載著所有答案的筆記本。而那位老人, 像是命選的使者,只留給你一份非常老癖的手 札,記載著神勵裏各項事物、機關。這些或許對 你以後的探險旅程有用。但是你要長命百歲的

> 活,就只有努力的活下去 而已。进耐個人的出現: 没頭及腦的把你帶進一 場向生命挑戰的遊戲 中 你可以接受 = 當然你 也可以退出。但是被

> > 人稱爲英雄的你,似

乎已經没有選擇的機會了……

#### 原住民篇

遊戲中的各種"曆民",各有其"壓強"的 民族性,本篇爲您介紹各種族原住民的"習懂 ,總得入境融俗,知己知彼,百戰百勝,YA

#### 非玩者人物(NPC)

现在的工人難找,就算找到了也是不合己 章。本傭兵介紹所介紹給您一流的人才,讓您在 探險旅程中不失生力電。

#### 新手上機能

没玩過魔眼殺機工的玩家,没關係。此編賞 您假鍊體睇,強鍵體格,讓您的身經百戰,無心 不利,讓我們一起向間主說"不"!

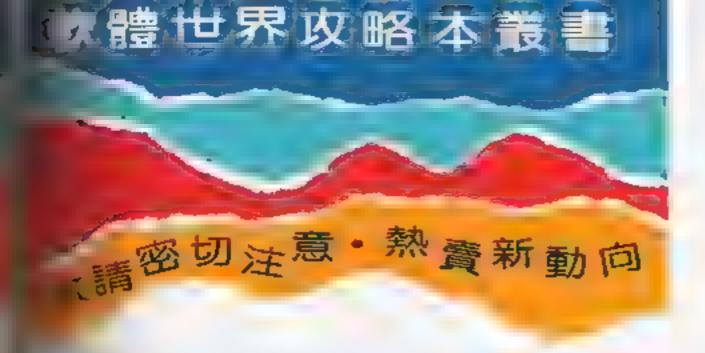
#### 地下侧世紀一莫河深淵

濃恕久等了!完全攻略過程、完整地圖、詳細對話錄…… 全部呈現在您的眼前!

多達數萬字偵探小說式攻略過程、讓您玩完遊戲後對劇情 **晾**着指掌,遭等於看了一部偵探小說。提示寫訓練您的推理能 力,人物介紹、物品剖析助您早日顧得真兇!内容詳細,不是 其他攻略所能比擬的。







#### 

▶ 有的謎題·都在這邊:所有的地圖,也在這裡:您需要的 馬·權面都有:總括一句·就是完全攻略啦!

### 7

\* 「是否垂凝各種神兵利器?告訴您、請收问您的減、適邊符\* \* 神兵利器全部展現在您的限前、讓您得來只需費一點點功

#### 13改篇&開門術

司合各種關性、物品、武器防具以及魔法修改法,新妖餘魔、 自無敵。您是否已被遊戲裡各種奇奇怪怪的門稿得一肚子火 關係,這裡傳也,招處世神功,習得此神功,保證所有的門 自然機成自動門了,豈不快哉!

,,下攻略本正加緊趕製中,請密切注意雜誌及上市消息,限 4 執告,錯過可惜!

#### ) 魔法門外傳

主線、支線完整攻略步骤、詳細地圖、城鎖、城堡、迷宮 · 怪物、法術、重要物品介紹……您需要的都在裡面。還 · 景玩不過?没關係! 因爲修改稿也在裡面。

## RESERVICE IN

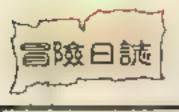
5SI新代RPG,内容緊凑,玩過的都說好!當然,攻略 是詳細萬分,完整的攻略步驟、地圖、……,該有的都 ,絕對不會讓您失望!



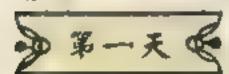


## 边方是艾艾四名

## 英雄傳奇Ⅲ



## 戰火焚身錄完全攻略



/江建政

Kreestine House;我與他們兩位交換之後, 對我這次的旅途有很大的幫助。接下來。我從房子的左上方離開房間。向西進入了名間塔那的問 塔那市場。

dazaar \* 我在市集中開逛著 \* 遇到很多所人在向我兜售物品;令我有目不暇給的感觉。但是 \* 當我進入 North Bazaar 時 \* 看到有人發生事故,上前一看 \* 卻發現原來有人遭小偷 \* 每為正表之士的我當然立刻拔刀相助 \*

拉:往後大學中,若因為色不同有不同動作時,「中」代表 表現去;「賴」代表度法師、「智」代表或,「中/甲」代 表現去和遊使均有。「P」代表遊使。

F/P:立刻追趕逃亡中的賊。

M ) 使用 Clam spell 。

T:向版投擲匕首。

當我追到 Middin Baxanr 時,衛士已提住了盗賊,且為了喪彰我的見義勇為,帶我到法庭政會去。

Hall of Judgement: 聽完歷上的審判後,我被 帶到 King's Chambers 去見 King Rajah · 而 Raxeesh也在場作路。

見到國王時,我便先向他讀個安 "Greet",且回答他的問題 "Answer Rajah",然後 "Talk about Rakeesh",知道國王認爲 Rakeesh已老了,不中用了。如果你們有任何問題,現在可以去問國王。問完之後,向國王道別 "Say Good-bye"離開王宫。

Apothecary: 皇宫下方, Kreesha's House 旁就是藥房。進去之後,與老闆聊醉天,問他,些有關"Pill" "Healing" "Feather" "Honey bird" "Non-Violent"的問題,知道Honey bird的羽毛可以製藥,但羽毛卻得在非暴力的情形下取得。至於如何以「非暴力」的手段取得羽毛,那當然得去市場上問問別人了,再跟老闆談談"

Plant Tree Poream N級他提旅行的事(Tell about Tulanar),他會高與得站起來。且在,可以先到市場,問測剛剛有關bird的事。

Bazaur:到西北城投 Money Changer 換錢,在好後,到旁邊的皮貨商處實 Waterskin ,再往找 Junk Dealers 實一意 Tinderbox ,走到蜂蜜商人處。我蜜機一動,想到 Honey bird 可能會再做每麼、便買了一些。再往下走,進入下一個產面。

T: 跟繼索商聯天,向他實機子,你發覺似乎有可能是問行,使向他 'Maxe Thief Sig " - 再向他拥有關特技的事(Ask about acrobat ica)然後要跟他 "Buy Training",完了之後更入物品清單。斯 Rope 放在 grapnel 上。往下進下側地方。

走到最上方的锚脸人前面,跟他打個招呼,知道他就是 Katta , 將我身上一分 Note from Shama 交給他, 再跟他談談家鄉的事 ( Tell about Shapir ) , 道會稍解他的思鄉之苦。下方玩效的读方有一個小碗, 丟些錢進去。現在, 你們可以到處逛逛, 瀏覽一下舊塔那市場的風光。

M:回到 Kreesha's House \* 間(他 \* Magin \* \* Staff \* \* Ritual \*

天黑之後。回到旅館、先看一下牆上的。 告。可以知道塔那的法律。就座後、點一份晚餐 (Order Meal)吃飽後,就回到樓上我的房間 去,結束忙碌的第一天

## 第二天《

起床後,到楼下吃份早餐。用完餐後,想: 我今後的旅途駅離,便到藥房去買一些樂品, 備不時之需,買了幾份 Healing 和 Cure 之後, 注意到一種很奇怪的藥 Dispel Potion。向老闆司 實時,翻了半天都找不到。最後他銀我說,製言 Potion 需要 Peace Water 、 the Gift From eart of the World 和 Venomous Vine Fruit。

②我去找物品,然後他可替我調製藥品。

" : 質幾份 Mana Pills。

. 了藥局,我朝上走到皇宫門口、向右進入 a 畫面 \* 此時,我已來到了寒克米特廟的門

plo of Sexhmot:走進去之後,警衛縣上。要我立刻離開。但是,我發覺神像好像在下,而且在對我說話。他要求我去鄰找Geme Guardian。知道之後,我便離開塔那,開始一行外習險。

上位,在戶外時,記得時時存檔,因爲你不 ,使時候會有危險發生。臺量避免課致命的 ,是近你。

Tama map 上時《注意右下角的岩石像。 ▼ 《是 Venomous Vina Room 。

\*rumous Yine Room: P/P第一次進去 看到蝙蝠飛了一個。離開後再應去。我看 雙小蝙蝠被毒哪毫繼住了。正義的我想邀去 不常也遭到相同的命題。於是。我揮舞 曹剑,把毒膝蔓攀走了。投注意到小蝙蝠的 5點怪,大概是受傷了,因此,我走過去用 g 藥品治療它一下。離開食再回來。看到小 ● > 「整朗心意」走過去把 glowing opal 拿起來。 我發現剛才跟毒藤蔓格門時。我已中毒 禮緊使用 Cure 藥,將體內毒素消除一下。 M:使用"Fetch"法術。將其使用在中央 1毒藤蔓上,你就可以得到你想要的東西。 T:使用「Rope and Graphel」 把它用於中 大毒藤蔓上,你也可以得到你所需要的 fruit 天快黑了,我回 Tanon 去埔充龍力,迎接明 神歌 ·

## 沙第三天 受



經過兩天的旅途之後,我們終於到了辛巴尼村外了。向看守人打過招呼之後,我們便進入了 Laibon's Hut。

Lafbon's flut:向Lafbon請過安後,便可向他 說明我選次的來意(Tell about Peace)。

到Unura's Hut, 級她談談, 再回自己房間, 閒聊 麵後, 進入甜蜜的夢鄉了。

## 多第六天《

起床離開房間。向左進入 Spear Throwing Room。

『✓『: 章起 Spear · 瞄準後投擲 · 多种幾次 以增加自己投擲的屬性 •

T:用自己的匕首來投掷。

練機模撕技巧後;往右一直走到 Wrestling Bridge Room ↑

■ / P:若要增加力量。可練用單價。將 Hand 放在左側繼續上。等自己走到橋中央時,再 用 Hand 在橋上便可完成練習。這個運動可以增加 坡捷屬性。多練幾次直到走橋的時候不會掉下 來。

T:多种楝平衡锅,增加敏捷腦性。

向左進入 Cage Room · 数 Yearsfu 玩 Awari · 玩法不好說明 · 多玩幾次就會明白規則了 · 玩完 後数 Yearsfu 聊聊天 · 可以聽到一些好玩的事。

M:多玩幾次 Awart > 因為這個遊戲可增加 智慧屬性。

做完上面的事後,若有時間,可以到大草原 找 Honey Bird。

Honey Bird 中 蜜鳥是醋機遇見的。當過兒它時,擬著它一直走,一直到有蜜蜂的樹下。把蜂蜜倒在地上,雕開。此時,你可在大草原上看到一個標誌。再進去之後,看到蜜鳥停在地上。走過去接近它時,它會飛走。然後,就可以拿到期待已久的羽毛了。

盡量在天黑前趕阔辛巴尼村,運氣好的話, 將會遇到一位 Storyteller, 聽他說一些有意思的故事。若你没有遇到或太晚回來, 那就明晚請早了。

## 多第七天《

早上起床練練身體之後,到 Cage Room 去。



## 迈檀艾文晔各

遇到 Storyteiler,我向他問了一些問題,也聽他說了一些有趣的故事。離開辛巴尼村,進入 Simbisi Map。

Sumble Map 《你可以看到最下方處有一個小湖,那就是 Pool of Peace 。在水池中使用 Waterskin,重覆两次以裝滿兩袋的 Peace Water 。我也在水池中喝了一些來恢復體力。

M:在這裏是使用偏測術的好地方。接下來 進入物品清單中,把 Wrapped package 用在左手上 ,再進入清單中把 Hand 用在 Wrapping Paper 上。

離閘 Pool of Peace 之後。可繼續在大華原上的旅行。

F/F: 盡量技怪物練習自己的格鬥技巧。

M:在地圖上找一個空職無人的地方,練習 自己的広衛。

軍:在特殊行動蹇單中選擇潛行·增加自己 的虧行技巧指數。

凝量在天黑的幾個辛巴尼村·若你昨晚沒遇到 Storyteller,試試看在今天過到·並聽聽他的故事。不然,在天黑之前可到 Uhura's Hut。銀晚間了一些問題後,就可以回去休息了。

## 多多八天

起床後照例練練功。到 Laibon's Hut, 限他打個招呼, 再向他問有關 Drum 和 Spear 的事、結束後向 Laibon 告別、雕開辛巴尼、向右進入大農林去智險。

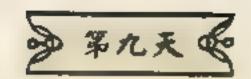
進入人農林後,我見到了 傑大樹,那是一個有趣的地方。

當你在大地圖上過到黑暗時,選睡眠選單中的 Sleep until Morning \* 再回答 \* Yes \* 和 \* Of course \* ,然後用 Tinderbo 點燃營火,就可以有一個比較安全的宿營了。

注意: 酸林中的怪物比大草原中的怪物强多了, 小心地應付它們是生存的不二法則。若不幸遇到了飛行眼鏡蛇, 于萬記得在戰鬥完了以後查看一下自己的狀況, 若發現 Health 變成綠色, 那就表示你已經中毒了, 得趕快使用解毒劑 A 以免慘遭不測。

M:在遏到 Leopardman 時,記得用反彈術, 將他的攻擊法術反射回他身上去。

經過一夜休息之後,明天我就要進入 Giant Tree 了。



應: 進入大樹後, 記得先將自己的法力點會 用掉。

順著小徑往上絕·我看到了一座瀑布。瀑布右方有一個小山洞·那裏就是 Home of the Guardian 了。

Home of the Cuardian: 進去之後,我看到有 图光在閃绿著。不久、那图光便環繞住我, 」 發出一些聲音,說他就是大樹的監護人。向他。 過招呼後,我回答了他的問題、告訴他我的。 意,跟他問 Gift from the Heart 後,他說要有付定才會有所得,至於如何付出,他也會跟你說。對。再向他提起 Gem 的事,他也答應要給我職。注意!只有一顆,多拿的話別怪我没警。你。

M:順便間他Magic Wood的相應。

出了洞穴之後, 我另外注意到瀑布的左上: 也有一個洞穴, 不管, 先進去再說。

iteart of the World: 把裝滿 Peace Water 9
Waterskin 放在螺旋棉上, 經過一個美妙的音樂。
後 · Gift from the Heart of World 就可放進省了。

時間差不多了5準備生火過夜吧!

## 多第十天

大濟學,出了戰林向右走,我看到一座大事 布,但卻找不到一個地方可過去。逛著遊著,我 發現了一雙接子被關住了。有著慈悲心腸的我, 當然把它立刻放掉了。

■:這附近是你赚取經驗點數最好的地方。 但請記得閱時存檔。因為…。撿一些石頭去丟還 距離的數人,不但可傷害它。更可增加你的throw ing skill =

P:遊俠不可傷害東弗利卡大陸上的任何生物,但你也需要經驗點數啊!怎麼辦呢?建議作技 Demon Wortns 的麻煩,因它們不屬於這個世界。也不要忘了石頭的用處喔!

M:在大藏林中找 Blue Orchid, 發現之後, 用心靈移動術去賽。多練習自己的法術,但不要 讓法力點數降得太低。

F 練習匕首投擲和潛行。
放掉猴子後,就園辛巴尼村了吧!

## → 第十一天 ≪

2後天,我打算苦練一番,以增加屬性。

/P:當你再去 Wrestling Bridge 練功時・

- : 會敦你, 些有趣的技巧。順便去練練投修 等你的火候到達一定水準之後, Uhura 會 賽,接受她的挑戰,若你能打敗她,就可 工胡丁。
- - \* : 到 Cage Room 去, 跟 Yesufu 聊天並問一題。晚上你可以得到更選一步的消息。辛巴尼村多練幾天,把屬性盡量提高。

## → 第十四天 《

. 過週期間的体養生息、我覺得有確脫胎換一卷。问到塔那「把我一路上實險所得而來」 her · the Peace Water · the Gift from the of the World 和 Venomouse Vine Fruit 交給 eary。編了感謝我的辛勞,他透了我提分 a Potions · 並告訴我改天就可以替我做好 Potions ·

到久遠的內塔那市場,與每個人聊聊天, 有何語當(rumors)。逛完整個市集學回 我遇到了thief Harami,他約我晚上跟他見 我同意了"Agree to Meet"。買一些食 运備路上不時之篇。

\* : 去拜訪 Kreesha 以獲得召喚慶杖衛。

T 多買 些投擲匕首,再買一些油和肉。

◆上回 Welcome Itm 去吃晚餐· Welcome Inn 我有關 Survivor 的事· 在我吃完飯後· 水走進來並坐在我旁邊· 跟他聊了一些問 我到市樂去赴 Harami 的約。給他一些吃的並

: 些問題之後· 秋就回去休息了 -

T: 對 Harami " Make Thief Sign " .

## → 第十五天 《

## 第十六天 《

P/P/M 到 Cage Room 去問 Yesufu 一些問題。再到 Laiboo's hut 跟他聊聊,但不要問Drum的事。其他的時間/請自行運用。

T: 畫量操功; 廣到晚上時,去看看 Laibon's hut 看到 crack 時 中在 crack 上使用 Dagger,你會發現洞口已夠你進去了。進入後,看行到 Drum 旁 中 本 Drum 可自己的風子去休息。(若潛行時被 Laibon 發現,表示練功仍不夠,應再多練習一番。)

## 多 第十七天 《

到 Cage Room 去和 Uhura 該美·知道了有關 囚犯的事。在囚犯身上用 Dispel Potions ·可以課 她與形。再跟 Uhura III Bride Price \*

F / P 再苦練一番,直到確認有實力可應 付將來的需要爲止。

去 Lalbon's Hut。跟他打過招呼之後,我向他 精教有關 Bride Price 的事。

P/P:如果你有Disceaux Born,那就把它交稱Laibon。然後你就可以参加Initation Contest。如果你没有,你可以到大意原去找。當你遇到恐能且打败已後,你就可以得到你要的東西。把它拿去給Laibem,就可回去儲佛體力了。

## 多多十八天

今天是極為重要的一天√能否成功是我今後 能否繼續冒險的關鍵。在 随的講話之後,我和 Yesufu 同時上路。關始今天的比賽。

■ / □ · 當你來到大樹旁時 · Yesufu 先射環 · 輪到你時 · 先拿起樹旁的 Vine · 把它用在 Spear 上 · 你就有很大的機會贏得這個項目 ·

來到轉用遊時·主考官告訴我們離先拿到中央的環事雖然勝利。當 Yesufu 星星的在那邊挖時,我推動在下方的log。很快地也贏得這個項目了。

心精饱下去·Yesufu 竟被困住了。解他爬起來·Yesufu 在整動之餘·顧意跟我一起跑回辛巴尼村。



## 边方擅址又四名

回到辛巴尼村後、我又跟Yesufu 比了投擲和平衡。經過一天的勞累之後。我終於打敗了Yesufu。 Lalbon 答應要給我任何我想要的東西,我向他謝過之後。向他要求 Magic Drum 。 (若你無法在競賽中打敗 Yesufu,只要你夠在整、你依然可以得到 Drum。)

當一切事情解决之後,我决定到西塔那市場 購買Laibon所要求的複物。

## 第二十天 《

到西塔那市場,說 Leather Merchant 買 Zebra Skin ,說 Cloth Merchant 買 Pine Robe · 再向 Weapon Seller 買 Fine Spear · 我又想起必须買幾個機物給我的決婚妻。先去找 Katta 買 Leopard carving,再買一些 Beada 和 Fine Dagger · 購物完之後,我跟市場裡的商人們開聯,聽聽看最近有沒有什麼新的消息。

到 Temple of Sekhmet, 我喝下藥後即陷入昏迷中。迷迷糊糊中,我被問了一些問題。(你可以隨便回答,只要答案合理就好了,這些何答對你結束遊戲時,會有很大的幫助。)

## 多第二十一天

情早用過餐後,我立即上路壁回辛巴尼村。 找 Laibon 要給他 Bride Price 時,他竟然不接受。 我只得快快而回,到磁練功度過速失意的一天。

## 多第二十二天《

不死心的我,再度去拜訪 Laibon · 這一次, 我厭他提起 Marriage 的事,他終於被我的誠心感 動,答應了我的要求。出了 Laibon's Hut 之後,我 立刻去看我的未婚妻,把我的擅物送给她。爲了 她的幸福、今天我練功特別努力。

## 多第二十三天

今天,我再去拜訪我的未婚妻,把她從罷了中放掉,但她竟然給我溜掉了,@#%!没辦法,我只得再去把她找回來。

當我進入叢林搜索時,我突然覺得好像有人 在盯著我。我大喝一聲 "Call out", Johan 一我 的未婚妻總於出來了。

F/F/T:把Magic Drum 承給 Johari 看。 她就會帶你到 Leopardman Village 去了。

M:在你遇見 Johari 之後, 到 Giant Tree : 練習法術。在 Heart of the World 睡一夜。第天,看能否再找到 Johari。 跟她問安後再向她對教 Magic · 她會教你新的法術。回到 Heart of the World, 花一天的時間來練習新的變法。隔天,延去找 Johari · 嚴她談論 peaca · 她就會帶你到 Leop ardman Village •

Leopardman Vivage: 跟她談談天,直到黑。 降臨。

T: Johari 會帶你去試著偷取 Spear of Death。 把Rope and Grappel 放在 Hut 旁的基上。然後從是 包裹拿出內。把它放在 Leopard 上。邀到裏面。 先存情。再選擇潛行去把離子裏面的猴子放掉。 帶它出來並小心別被 Leopardman Leader 看到。 Spear of Death 避且拿走它。小心地出來是 Johari 會合。

Center of the Leopardman Viage :

P/P:先向他们打一聲招呼·且告訴他作自己的來意(Tell about Peace),在你將Mag Drum 交給 Leopardman Leader 之後,開他有能 Spear 的事,他將會把Spear of Death 交給你,」 途你问至巴尼村。

M:周善好之後,向他們提廣法的專(Te about Magic ),巫師會出現並要求限你挑戰。† 什麼↑要比就比吧(Acept Challenge)!劉達』 開始比賽後, 先使用反彈術(Reversal), 再用 召唤魔杖(Summon staff)。當對方的人球反傳 回他身上時。他會使出火焰牆 ( Wall of Flame ) - 用编定南回應他 - 使用開啓術 - 掌巫師把生 暗圖幾著你時 · 立刻發出戲法光球 ( Juggling Lights ) · 在巫師變出蛇時,對其發射眩惡術( Dazzle ) • 接下來巫師會在你腳下變出一個大 涮,赶緊用觀浮術( Levitate )以免據下去。當 巫師變成惡鬼時,爲上對他使用 Dispel Potions。 结束後你會被送回 center of the Leopardman Village ) 重新向他们打個招呼並告訴他們來意( Tell about Peace ) · 不久你就會被送回辛巴尼村 7 .

T: 跟他們打過招呼並說明來意 (Tell about Peace)之後,你就會被送回辛巴尼村了。

在辛巴尼村時, 我就把 Spear of Death 交給

1. J a

F:如果你符合條件的話,你將會被送到 \*\*tas House,並成爲遊俠。

Y · 你會再度被送回 Leopardmon Village 並把交還給他們。

切都補束後, 我被送到 Hall of Judgement 會說 ( Peace Conference ) 上。

·平會議不久之後,我便出發尋找Lost City。 暴布區之後,我遇到了Manu the Monkey。

等教去他的村莊,而我同意了。抵達後。要如何進他們村莊而大傷脑筋。

· /▶:銀Manu間 "Help " 、 "Ropes " 、

☆ "和 "Swingline " ・ 再跟 Manu說 " Tell
Swingline " 就可進去了。

\* 使阻赖浮南進入村莊。

1 將繩鉤投列樹頂・糖上去。

以:W著Manu 走。不久就會 9 布了。

ア/ア: 拿取左側的顔・脱 " Tell Vine Rope "

會幫你拉一條繼續,你就可以過河了。

\* : 拿左侧的廊,將它放在自己身上。施服 · · 再向 Manu \* Tell about Rope \* · \* Tell Cooperation \* \* \* Manu \* 就會助你一臂之 \$ 你過河。

T:使用你的羅鉤,學習印第安厚。瓊斯博 ·1神,撒到對岸去。

a你遇到Demon Worn時,若有把規則消滅了以就趕快「猫」吧

3子們帶我到 Lost City 城外時,物們便不顧 第了。我向他問了 secret door 和 eye 的事之 4獨自聯上最後的決戰了。

(iy:抵達後第一件事,就是找出進去

プロ:仔細觀察門・看到浮雕的眼睛是空 、背包中的 Opal 李出來放在浮雕的眼間裏。 就可將門開啓了。

M:看看 statue of the Jackal · 對雕像的眼睛用心囊移動術提過來 · 再把眼睛放在門上的浮雕的眼洞裏 · 門就可以打開了 。

T: 絕到 Statue of the Jackst 上,「借用」它的眼睛,把它放在門上的浮雕的眼洞裏,就可以進去了。

hecret Intrance:在密室中·想辦法先找出出路。

▼/P:你必須打敗 Demon Guard。

M:對Demon Guard使用鎖定衛,再對門施展開啓衛。

官:潜行到門邊,把油倒在門的鉸鏈上,再 使用你的獨門工其關鎖,就可以進去了。

進入後,我看到了Receptake,當他變成惡鬼時,經快給他一些Dispel Potions \*

走遊 Mirror Room 後,你看看到敵我大車拼,盡你的力量去攻擊那麼很像你的惡鬼,就量,盡量,

結束軟門後,到達 Demon on the Tower,就得更存储。

F: 构版 gargoyle, 當你擊敗它後,把它推 倒成一座可供你過去的支撑物。在你被法術打到 時,把 Spear of Death 投向穩度驱師,再拿 Magic Shield 放到 Orb 上。

P: 阿戰主一樣,擊敗 gargoyle。但在你被法術打到後,把 Magic Sward 投向惡鬼法師,把 吃盾放在 Orb 上。

阿:施展反彈術·再用召喚電杖·當惠鬼法師拿到職杖時·立刻用引發術。然後對Orb 施用力珠 (Force Bolt)。

T:把議鉤投到對最近的柱子上,爬到頂端 上去。若愿鬼巫師對柱子施法,就把繼鉤投到左 們的柱子上。若繼子著人。就經聚用關腳斗的技 巧跳過火焰再落在柱子上。現在,把鉤子投向巫 師。然後。記得把 Spear of Death 還給 Simbani。

經過多天的奮鬥之後,你終於達成任務,促 使和平到來。英勇的冒險者,你是否有極意猶未 證的感覺呢?相信你一定會有的。所以,讓我們 來期待,英雄傳奇VI的到來,那個時候 也就是我 們再度重達的日子。後會有期了!

- - 12 do 24 de 66 de 45 de 65 de 68 de 68 de 68 de 69 d

如果你扮演新創造的角色的話,在分配屬性點數時,如何善用你額外的50點,對你的未來 冒險會有不少的影響。在此說各位一些分配點數的建議:



## 边墙过又凹名

#### 戰上 (Fighters)

力量 ( Strength )	增加15點
敏捷 ( Agiilty )	增加15點
活力 ( Vitality )	增加10點
武器使用(Weapon Use)	增加10點

#### (Thief)

力量 (Strenght)	增加 10 點
敏捷(Agility)	增加 10 點
活力 ( Vitality )	增加10%
運集 ( Luck )	增加 10%
投擲 (Throwing)	增加 10點

#### 電大師 (Megio User)

敏捷(Agility)	增加15點
智慧 ( Intelligence )	增加10點
活力 ( Vitality )	增加15點
麗法 ( Magic )	增加10點

※注意:如果你想讓你扮演的燉法師成爲差 俠,建議你分配一些投擲的點數。

他。



#### · 只有遊俠才有的分數

分數	事件
-	
	Gain Flaming Sword skill
2	Gain Realing skill
2	Gain Sense Danger skill
2	Gain Honor Shield skill
2	Talk to Rajah without offending
	him
2	Defend Rakeesh
5	Pledge your honor for peace
	Win wrestling contest
8	Help Yesufu
5	Win ring Contest
. 8	Win thorn contest
3	Create bridge from vines
7	Defeat demon guard
3	Defeat gargoyle

#### 4 Rink L. Links on C

分數	事、 件	
80	Become a Paladin	
2	Defeat Apeman	
2	Defeat Leopardman	
3	Defeat Flying Cobra	
2	Defeat Crocodile Man	
2	Defeat Giant Ant	
2	Defeat Dinosaur	
2	Defeat generic Demon Worm	
3	Defeat Endgame Demon Worm	
8	Get rope bridge in Monkey Village	

#### **《科内宪法师证明的分表》**

ı		- 件		
I	7	Stop thief with magic		
J	. 4	Try to stop thief with magic		
ı	-4	Learn Juggling Lights spell		
ı	10	Create magic staff at Kreesha		
I		house		
ĺ	6	Create glowing blue orohid		
l	10	Win shaman duel		
l	4	Summon staff in Shaman duel		
I	4	Cast Calm on flames in Shaman		
l		duel		
ļ	- 4	Cast Juggling Lights in Shamai		
ļ		max I		
l	- 4	Cast Reversal in Shaman duci		
ŀ	4	Get rid of snake in Shaman duel		
ı	-4	Cast open . Dazzle . or Force Bo.		
ŀ		to open cage in Shaman duel		
F	-4	Levitate out of hole in Shamar		
ŀ		duel		
ŀ	8	The state of the s		
ŀ		Kill possessed Shaman		
-	3	Get blue orchid		
-		Learn Lightning Ball spell		
L		Get opal eye of Anubis		
L	6	3-110		
L		Cast Open on door		
L	5	Get opal eye of Aubis		
-		Sneak past demon guard		
L	5	Use oil on door in Lost City		

得分表

#### 正何角色均有的分數圖

*	件
5 Leave Tarna for the	first time
3 Reach Simbani Map	
3 Reach jungle	
3 Reach Waterfull Ma	P
• Change Money	
3 Chase Thief ( flara	imi ) to next
2 Buy zebra Skins	
3 Buy Waterskin	
Buy fine spear	
2 Buy fine robe	
5 Give Coins to Drum	mer
2 Tell Kreesha about	
5 Give Honey bird's fe	
3 Give venomous vine	
Salim	
5 Give Peace Water to	Salim
3 Give Heart gift to 8	alim
6 Get Dispel Potions	rom Salin
Tell Salim about Ju	lanar
3 Read Welcome Inn's	board
2 Suy honey	
3 Buy tinderbox	
2 Buy fine Dagger	
A Agree to meet Harin	
S Tell Harimi about R.	akcesh
2 Buy beads	
2 Get leopard carving	
Tell katta about She	apeir
5 Give note to katta	
7 Ask survivor about	
.5 Attend peace confe.	
Temple	derdien to
Get Prophecy	
5 Select decision in T	amenta.
3 Get venomous vine	
3 Get peace water	- Cuit
8 Get Boney bird feat	har
- Return Spear of Dea	
2 Ask Uhura about sp	
2 Ask Uhura about wo	
2 Ask Laibon about D	
2 Ask Laibon about at	
5 Give fine spear to L	
5 Give fine robe to La	
5 Give zebra skins to	
5 Use Dispel Potions	
5 Give Wood carving t	o Johari
5 Give beads to Johan	
3 Give fine Dagger to	Johari

分			
1	事件		
數			
3	Play Awari with Yesufu		
3	3 Tell Yesufu about friendship		
3	Get Kissed by Johan!		
20	Give drum to chief		
3	Reach Mirrors of Darkness		
10	Defeat demon		
20	Get rid of Gate Orb		
-8	Get Kicked out of Laibon's hut		
8	Pree Manu from trap		
3	follow Manu to monkey village		
3	Greet Johari first time		
8	Show drum to Johari		
3	Get Manu to take you to Lost city		
10	Cross Waterfall		
8	Get Gem of guardian		
8	Get heart gift		
8	Use opa1		
3	Past demon guards		
10	Use dispel potions on Reesha		
26	Win the game		

#### ① 包有進後和戰坐才有的分數

分	<b>率</b> 件
數	
- 5	Knock over fruit
3	Tell about initation
8	Save Meerbat
3	Get Dinosaur horn
. 5	Lose initation contest honorable
10	Win initation contest
3	Give dinosaur horn
3	Practice spear throwing with Uhura
5	Win spear contest
3	Practice wrestling with Uhura

分數	事件
5	Stop thief with dagger or fruit
	Buyoil
5	Buy black bird
8	Buy rope
8	Make Thief Sign to Harimi
	Break into Laibon's hut
8	Steal drum
8	Use grapnel/rope
5	Feed monkey
8	Release monkey
EO.	Get spear







and the and Maxis All rights reserved

 and Distributed in Taiwan and Hong Kong under Science by Recording Co. Unit Philipseph buddings of International Business, Inc.

- No.美麗Maxis 引 可見、あなidnik - 同正可反應 - 在中華大型與表現是在發行 - 享春酒作電 - 展 - 展示日

★從基積的不動產中,使用財政工具指或查金。



本刊第 46 期因作業疏忽,於軟體世界傳播站篇幅中,誤將軟體世界服務專線錯刊,雖已於第 47、 48 期更正,截至發稿仍有不少讀者撥錯號碼,造成該電話之使用住戶諸多困擾,本刊在此除對該住戶致上萬分歉意外,並再呼籲各方讀者,勿再錯撥電話號碼,以免再度造成不必要之困擾。

## 軟體世界服務專線:

# (07)384-1505

## **承急聲明李事**一幕府此事標

在人類世界報酬自 34 期等字對盤以來。閱讀所用各項系的金管類選事機。數差第 48 期後 中人或特殊完全馬達——尼葉,思想過一一字多。如今,所用各項各項個談許多讀者傳達腦 節的專權。終於可以即下重任,為特學在此再度集業各位讀者。李宗對此專權的學堂與支 特別

從平面到模擬立體,能等字到技術路線。從一般休間到發佈算要指息。同符係描為的主 動一直區繞在與各位讀者享息相關的休閒軟體上,從主題的擬理。設計,到除籍。網試,完 各位讀者每這篇寫之前。設計者早已整被自己設計的時時身階音整得回吐出涂,胡說永遠

由於本專權作者物情之。第名亦解談。京籌祭雜、分神之衛、再加上三十種久安 翰部體恤其視茫茫。養者若且曲牙動描之現況。與先其一十種、繼續《專化》——歌詞言願 問《問順各權論《及其另作《華名牛伯仔》——《用學传令》開專機

此後。這兩個專個將在軟體世界雜誌中或為絕審。值得慶幸的是各位讀者終於可以繼順 每月一次的傷職惡夢。而多用學則更可高稅無憂免於受徵個社的追蹤。而他的樣子事件也不 用推心老是曝光。另不通。個而我們還是思不住地想著時東太太到底回來沒一句主用學進 不是又和時東的三個女兒發生什麼不專常的。一模事。而滿懷。思到禮主,最高理想的家族 為又會知何學才也許學一從此以後,至用學就過著幸福快樂的日子也說不完。

# 进进品店

# 劃破黑暗的鐵翼







在 图的字由中,有五個物體 正在增無聲息的移動者, 可那令人望而生體的巨大外 生學學中投下了惡魔般的團 , 這是銀河帶國(GALAXY MPIRE)的一支星際驅逐艦( AR DESTORYER)巡邏隊,正 進行統行的巡邏任務。



忽然間· ... 架編隊的泰式 掌截機(TIE INTERCEPTER) 或了沉寂·從一艘星際驅逐 職的升降口呼嘯而出,我向星空的波力。數分鐘後, 名帝 國軍官走向正在凝視等觀景窗 的艦隊司令官。開口道:「長 官,我們的泰式關戰級發現有 一支數單(REBEL ALLIANCE) 艦隊正在進入行星TURKANA的 軌道。」

「好極了,準備攻擊!」 司令官臉上冷酷的表情絲毫未 變,他頭也不同的下令道: 「將職隊移動到射程之內,發 射所有的樂式戰機中隊!」

「馬上照辦,長官!」那 名軍官彷彿早已知道司令官的 决定爲何,隨即前去執行道項 命令……

·群群的泰式攜戲機迅速 的從星際驅逐艦飛出,像惡狼 般撲向毫無保護的叛軍艦隊。

# $/Y \cdot M \cdot J \cdot$

謹盾薄弱的 Mon Calamari 級巡



并組很快就顧出了無勢。在滿 大龍火的閃光中。擬繼端立號 (INDEPENDENCE)號巡洋鑑 上的叛車艦隊司令官迅即下 会:「找價正遭到帝國星際驅 愛繼攻擊。開始迴避性航行。 發射X-WING 載機

架X-WING 戰機在升降门 裝主導新用的 R2 機械人單位 後,在到起飛迎敵。隊長機指 不可能機 「特在母艦附 不够機」,每個人 實他們並不需費心學做。因為 有一支新的報子。因為 有一支新被機和一架要結束他們 母 或 的 發 式 臺 炸 機 ( TIE BOMBER) 正從星際驅逐盤編隊 向他們來來。

X-WING 迅速展開行動。在 雕激烈的正面對射之後,泰 式轟炸機被 X-WING 強大的質射 人網當場擊毀,剩下的泰式撊 截機散了開來。有架 X-WING 盯 上其中一架,卻被對为甩開



7 .

「我咬不住它!」那架 X-WING 的駕駛員叫道。

「打得漂亮、紅色二號 !」隊長一面讚許的回答。人 卻也没聞著。在。個 180 度的大 回轉後,他終於追上了最後一 架敵機,將它打成一朵耀眼的 火花。

三架 X-WING 交銷而過,劃 出勝利的 V 字,輝映著那個代 表希望與光輝的名字……

它,就是X-WNG。



想當年皇際大概關上映的 **龄龄,不但备治。唐丰新一舉** 成名 , 也在當時的年輕人之間 掀起了一陣星戰熱潮,那時還 「幼小」的筆者就是「受害者」之 一。每每想起天行者非鬼駕駛 着 X-WING 翱翔在星空之中,蕬 字邪恶帝國的泰式戰機,那股 帥勁真是令人無血沸騰。 恨不 得立刻跳入銀幕之中,一個决 殿宇宙的心胤(旗是腐幼稚的 時代)。隨著年歲漸長。這個 心願也淡了。但對且屬大概的 愛好卻未曾減少,光是 X-WNG 的模型就買過好幾台●相信和 筆者年齡相近的玩家們中,應 有此症的也不在少數吧!

 等待的局好們,可以和筆者一起流下感動的眼淚……

麼話說得夠多了,筆者有 幸早了幾日拿到 X-WNG,在不 眠不休的拚了幾日之後,實在 有太多的話要說,就讓筆者爲 各位介紹一下這個超級模擬大 作吧!

# 這是X-WING



的總命中舉。你可以像在納惡 飛行秘史(往後簡稱 SWOTL) 時般的在此登錄大批人手以是 養帶銳的高分飛行員群,在一 後的大會戰中會派得上用場 的。

選擇一名飛行員後,便可進入獨立統的大廳、各選項。不同位置的門代表,只要將非標移到門上、門就會打開從表你已選擇,此時按下滑瓜雖是一種強別出心裁的設計。大廳中的設施包含了可查閱各兵器。科的科技室(TECH ROOM)供觀看任務記錄的放影室(VIDEO ROOM)等。作為一,生手飛行員、你可以先到訓練提倡(PROVING GROUND)去得受完整的訓練課程,或是進



史任務(HISTORIAL
COMBAT)嘗試一下不會出命的戰鬥訓練,當然喔,若 和簽者一樣藝高人膽大(專制上,是懶得接受無聊的訓練 ),也可以直接進入各個戰 (TOD + TOUR OF DUTY的 寫),執行要命的實戰任務

在X-WING中,戰役的進步和銀河飛將一樣,是以一場多 預先設計好的,具有創情達百 性的任務來進行,而非 SWOT 般以戰略地圖相作戰目標質 金場,喜愛 SWOTL 進行方式 玩家或許會覺得有些遺憾, 看在由 LUCAS ART 的編劇作業 ● T心設計的任務劇情寫依據 • X WING 的戰役還是很有 看頭的。



X-WING 中的戰役共有三 : 始於初期叛軍且戰且逃的 · 机時期(不要懷疑,到時候 或會體會到什麼叫作「授 。) · 整於死星的級減。這 戰役共有:

# -001

## THE NEW ALLY

帝國為了被應治滅及解叛 中發動了新的大規模作戰 學順行動」(OPERATION TIKE FEAR)。並攻佔了叛 - 如大本營之一TURKANA 場。 - 如大本營之一TURKANA 場。 - 如東艦隊狼狽撤離。叛軍 - 不數節力量。意關拉臘 Selicat 加入反帝國際營,並試圖瓦 - 「擊個行動」的攻勢。於

## -0D2

## THE GREAT SEARCH

面對帝國史解前例的大型 等而能予以擊退、叛軍在興 1 之餘,卻又發現了新的威脅 一帶國正在開發秘密武獨的 一帶國正在開發秘密武獨的 一學學與首件新兵器的城 可以一舉毀滅擊個叛軍聯 一等明證個新城衛的城 可以一舉毀滅擊個叛軍聯 一為否以及主體爲何,最高指 揮部採取了所有可行的手段, 然而······

# TOD3

## THR

## GARTHERING STORM

藉由选出的有至公主所带出的技術資料·終於證實了「死星」(DEATH STAR)計劃的存在,物軍最高指揮部党悟到自身的命運,決定一改初時一昧退遊的政策。正面對帝國挑戰。他們必須阻止這個最終武器的完成。或是特它毀滅。否則一切就……

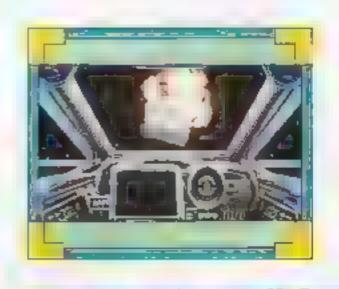


# 斯里 13 特里里

終於要談到令人與舊的戰鬥了!在這之前,先來談談遊 就中的主角——叛軍和帝國軍 吧!在X-WING中共有將近20種 機體,除了雙方皆使用的選兵 突擊艇,交通太空梭和運輸艦 外,各自使用的軍機共有六 種,並——而介如下:

## X-WING









操作之後,足可「屠殺」任何 帝國的戰機而有餘。

## A-WING

## Y-WING

物電唯一的轟炸機機種, 由於是大型機之故,運動性變 整,速度也慢,模應只有100, 護盾也不怎麼庫。雖然掛數8枚 數子魚雷,但是Y-WING的閘門 條射絕威力達不如X-WING和A-WING上裝的爾利加農砲,是一 種極不適於空戰的機種。 Y-WING的價值主要是在於它所裝 般的量子光東砲( ION BEAM CANNON ) ,能使目標的引擎 提與而失去行動能力 (DISABLE ),任捕捉敵方機艦時扮演等學 足輕重的角色。否則,Y-WING 可脫是種一無是處的職機。

以上這三種戰機,是你在X-WING中能開到的所有機種。接 下來讓我們來看看帝國軍的戰 機;

# 泰 式 戰 機

TIE FIGHTER

這種外型船似英文字母「H」 的帝国髡型戰機,是少數知名 度能與 X-WING 相提並論的機種 之一,也是你日夜最常遭遇的 敵手 - 泰式戰機裝有兩門雷射 砲,未裝載其他導向性武器, 運動性能憑不銷,可說是相當 的靈話。新手要習慣如何對付 遺殖蓋蟖般的飛機並有效的命 中,可能要花上一些時間。麥 式戰機的極速不高,應 X-WING 都追不上,而防護力單薄得可 **博是其致命傷。泰去戰機通常** 只能换上啊数雷射一一第一般 機體損壞,再挨第三般就炸 了,在運氣好時用臂射燙可一 撃摧毁(別恢疑,就像戰能上 潢的一樣) ● 在大多時候泰式 戰機確常是負責對付你和其他 戰機,但是由於太不耐打,即 使數量再多:只要你懂得要 缺,它们最多也不過能拖住你 一些時期而已。

# 泰式攜戴機

TIE INTERCEPTER



 和A WING 時,往往倫為被獵殺的目標。不過泰式攜載機的差度和火力在執行攻擊任務時仍是很可怕的,往往你一失手及幹掉對方,回過頭時它已將方負責保護的機能「解决」了。所以泰式攜載機仍是不可輕等的對手。

## 泰式轟炸機

TIE BOMBER

新登場的帝國軍雙胴反艦 **機械、是惠動能力比泰式攜配** 機更差,速度比泰式戰機變 慢,卻載有六枚致命的質子與 當和 12 枚導向飛彈的重型攻擊 機。泰式轟炸機只負責對何副 方的船艦 + 一旦進入射程 + 包 會毫不猶豫的射出足夠數量的 質子魚部、那時目標便可說 ... 已輕報銷了:而由於泰式職 機算是比較耐打的機種、脛= 會一時來不及幹排而讓它闡達 了射程,當然了,後果是可見 而知的 = 泰式轟炸機出場的畫 會並不多:一旦 R2 通知機器 你有泰式粪炸機出現時,最好 是放下眼前的泰式戰機,先輩 去收拾掉它們,否則……

## 大 空 梭

SHUTTLE



没绪!這就是各位熱知至 那種機翼可收起的交通太空 亞縣然速度侵且行動極為運 1,卻有著可怕的火力,如果 輕視它的話,它將會在某機 任務給你繼喜的。

## 砲

魁

## GUNBOAT

帝國後來開發的火力支援 超新,同時裝有需射砲、量 東和導向飛彈,卻承根了 人力越大越笨拙」的傳統, 過雖然好打但不易擊毀,在 號出現時還是頗為危險。

除了戰機之外,你還可能 遊戲中遇到下列大型艦艇, 中不乏知名度極高者,它們

## 巡 洋 艦

## MON CALAMARI 級

物軍的主力繼續,但除了 收納發射戰機之外似乎没有 豐優點,同是1200公尺長的 電域,卻對常國的早際關定職 ,之唯恐不及,火力也不怎麼 ,此型職督在戰影能地大瓜 片中登場。

# 高速護航艦

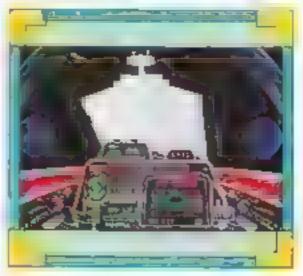
NEBULON B 級



道是帝國設計製造的大型 《衛艦》但不知何故叛軍也有 變艘。此型艦可搭載數支戰 機中禄,對空火力顏強,雖然 看起來 剧快要折斷的樣子, 但讓看相當厚(至少你根本打 不穿)。此型鑑在版單也常用 內色極為吃重,帶國軍也常用 它來護衛運輸艦隊,日後你會 經常看見它的。

## 帝國級星際區逐艦

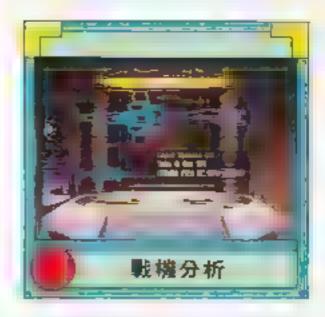
IMPERIAL 級



以上是大部份遊戲要角的 介樹,接下來就讓我們談談令 人熱血沸騰的戰鬥吧!

# **福水村**十二

在簡報室聽完魚頭指揮官的簡報後,你就可以上機了。 在出擊之前,你可以獨每一支 參與此次任務的機隊指定還在 登錄處的高分飛行員參戰,在



要命的時刻他們或許會表現得好些。你可以不必費心起飛和降落的問題。因為在X-WING中遺地都以場保帶過。頂多在回墓地時都空間跟進系統必須完好,然後接下因變就可以了。

坐上駕駛座之後,一段嚴 進飛行會把你帶到戰鬥空城 (有時没有),然後一切就瞧 你的了。先賺購包含了正視和 仰视的17 據觀點,看一下你開 的戰鬥機裡面是什麼模樣,培 養一下氣氛。



# 进战精品店

要持續射擊時,可將雷射砲能 原切到一般選率或最大速率充 能,便可確保制射發之不絕; 而護盾受損時,切至充能狀態 便會逐漸回復。

在圖形技術上, X-Wing 表 现得可懂可點 + X-WING 中所有 的機艦都是以向量圖型繪出 ▶ 攻許還不能稱之爲很精細。但 已相當傳神,而且大型繼慮理 得脫觸興實,你可以胃害熾烈 的砲火從星際驅逐艦的表面掠 造或是從運輸艦的底部猬出。 絕不會像在銀河飛將中般。被 「突然」出現的大型鐵撞個滿 便。雷射光束的飛掠與數方職 機的移動都很流暢,而且也和 **显耐失戦震影中的描述相吻** 台。据著搖桿,用電射猛轟黃 **搬般飛閃的泰玄戰機,相信你** 會突然發現自己正置身在重聯 大阪中・一切就和很久以前你 記得的一模一樣……

X-WING 在 386 上處理得還 構成暢,不過 486 當然更好,由 於每一發質射都須列入運算, 所以在一些構天砲火的極激, 所以在一些構天砲火的極激, 所以在一些構大砲火的現象, 是在同時有十幾架戰機到 處職,而你又鄰近大型艦時, 即使是 486 也會跳格,因此還是 建議你使用 486 來雅 X-WING, 普則就忍耐一下吧!

X. WING 支援鍵盤、滑鼠和 搖桿操作,而且允許= 青共 存。可以隨時換其中一卷操作 而不獨稅任例號。不為協與处 須一開始時便裝好,中途裝上 者程式不會承認。



與正想玩 X-WING 的玩家們,對 再撐了,買支好點的搖桿吧! 筆 者用的 THRUST MASTEP FCS 就很不錯,熟練時甚至可.

常政在委託取機可發表。 不過由於取況空前激烈, 唐。 的運度額快,各位可要甘華 點!(昂貴的娛樂……)



X-WNG 的操作鍵期多。其 中也包含了一些很偉大的意 能,像負責損害管制的R2機畫 人!可以在數十秒內條好任何 掛壞的系統。 你還可以排定 先後 次序。機上的氣腦可隨至 供你煮閱糖報內容和戰區地區 「遮何許多切換追蹤目標的頭 能體,包含模擬遊戲史上第一 **俩多目標追蹤功能,可對**发率 下進命令的請多組合鍵也很不 用,但不要太過指望他們,可 只是因爲他們有時很不中用。 而是你有不少時候是獨自出輩 :可隨時期啓/關閉和叫出來 看的錄影系統已是 LUCAS 模奏 杀列的特色 机看牌你可以色 意改變追蹤物體、追蹤模式 角度和大小,但不能像在 SW = OTL 中般任意的改變時間 + 是 唯一的遺憾。

# men I meen

練到戰鬥,筆者忍不任要 告訴各位,X-WING 是筆者玩物 擬遊戲六年以來碰過最難的一個,這絕非虛言。每什麼呢?

## **罗章者**——道來。

在熟悉散機的運動方式之 ,雖可算前職量射擊,但仍 失手的時候,若是戰況吃 ,往往避會因緊張而估計掛 ,智慎銀河刑將的玩家干萬 一改正自己的作風,這同可不 。銀河刑將中那樣隨便打隨便 了1



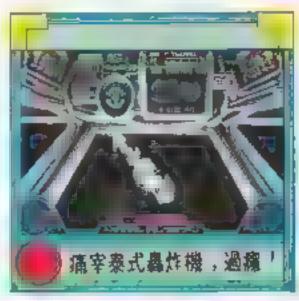


其次、也是最主要的,就 = X-WING 中的任務設計得非常

X-WNG中的任務內容無奇不有,而任務目標只要一項没做到便藥失敗,所以你在找出任務的攻略要點之前,可能會戰得的攻略要點之前,可能會戰得大力場,打上十幾次都總是敗海英名其妙!這是筆者及少數遵來人的血級經驗,各位千萬要記住!

在某些任務中, LUCAS 的 编剧们好像已把玩者當成了時 克天行者的化身,以致於某些 任務難得令人扼腕!你輕常得 在20秒內幹掉一整個中隊的麥 式腳截機或轟炸機。否則就保 不住要保護的機能, 即使背後 正有一群如狼似虎鼠時想香掉 你的敵機!而且這種非立列幹 掉不可的機群不但經常不只一 群,有時還接著出來! - 時的 失手、 瀘門時間多個幾秒、一 不小心追得太遠· 甚或敵幾閃 過了你的飛彈,都可能使前面 的努力化爲鳥有,你絕對不能 犯錯,否則……就再重來一 次!有時會覺得某個任務根本

無法完成,但在一再當試之 後,終於找了到僅有的一個方 法一一道就是 X-WNG,難得令 人咬牙切齒,但打過時又「爽」 得不得了。







載,高與於又有東西可玩?不 管你是抱著怎樣的心情,相信X WING都不會讓你失望,就讓我 們一起來期待這個 1993 年的超 級 SF 模擬大作吧!



# 5.05 R 5 USC FUO NOS NOS NOS NOS NOS NOS NOS GOS FOR E.CC D.00 COO B.CO A.00 \* 00 I 00 T 00 T 00 STATES STERRED -40 5 See Transport Lorange () Property Consult. The PACIFE E P 4 C 00544 Same DOEAN CHRISH Tebra THE PARTY OF U 0-0 F & 1 1 塑造中華民國重視体際軟雜智慧財產權之國家影數。

- 主建立中華民國與歐美日並行之体開致證價等書形表。
- 3. 精術中華民國就長在計談計体節軟體之雜心與實力。
- 4. 提升國內体腦軟體人才的寫作展為及政計以內。

ster of

智识科技有限公司

中華民國資訊工業業員委員會

中华民國資訊軟體協會

中型岭水

**高种强** 

合此非常腦濟常用言如會

亞資和扶散物 有標 計司

## **建事方式主**

為中華政府及鼓勵關人員與非關軟體的寫了轉設計,特認直「想電值」及「40級題」兩個頭別,其用數則是內有 學者。或程度較優者」之號隨投稿,參賽作品可採作各所自行品更其內思之為做語及及組劃,多等程等會會立

## **业级客继** /

很有从下点的原料、旋调作品严权。正组制度15月 在1969 赛车品。 2 2 2 1 2 1 下来。 2

A 都有動作項 本項品差別有部介 排 動作、景動等体型動態 只能引领矫存之智商、動作重数备、图片

B 似時與數據 本項面盖所有報码 飲坊 成以實物為該與主題亦亦開放題 共見戰略與城市意識之數體 各 ※在此限。

 ( 角色質驗師 本項品並所有以立體動畫有股 或動畫文字為設計主題、角色探索体開發體、水理調整向其具/ 中級稅組主

不力類別·凡參閱"人圖"即可推贈 書慶壽金蘭市 疾過人數見標果者 取前子名,數餘原金裝置給了到東京經緯轉車

本數點徵內排除原數,此發移別針對排除体限軟體,接立單獨殊項,不與 (裁奪組) 智宜動作顯重量,本項, 致賽之特別獎,各種表現方式皆不限制。

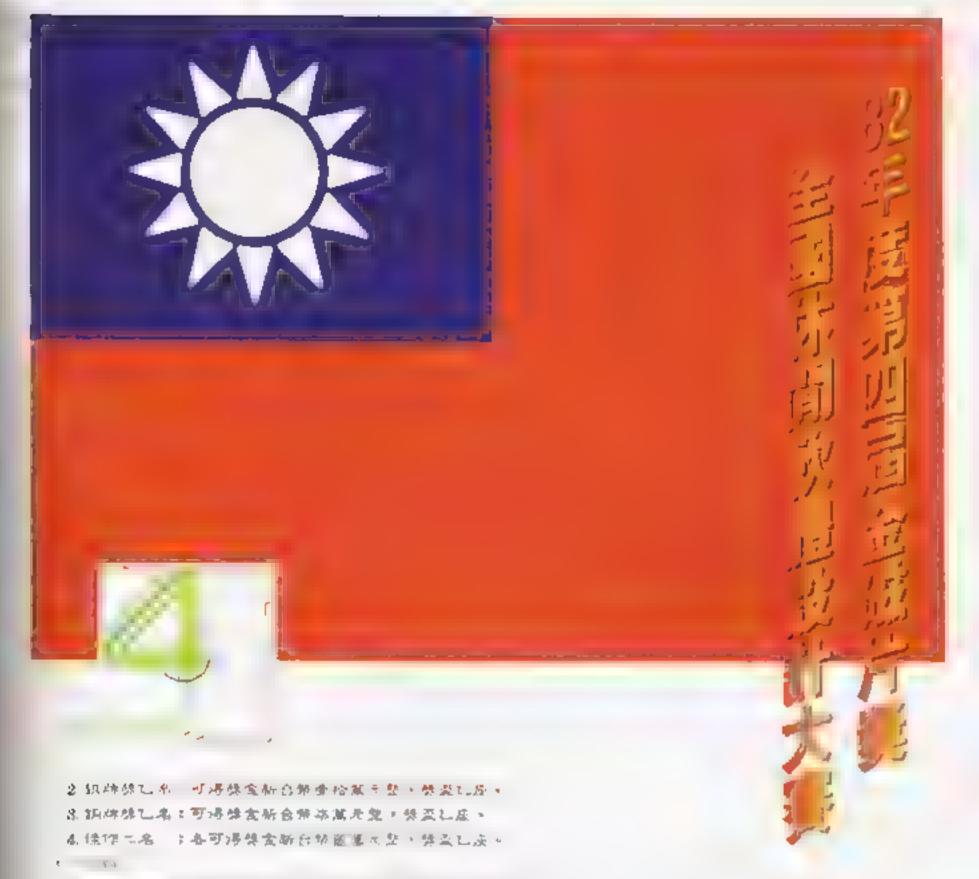
## 中衛吳韓中

本項為本品此書之劃是強,面蓋並具題表現出特殊技巧及計立之局有参書作品。另予鼓勵。 登品亦與文

## 4. む實理

共有智官動作類、戰略模數類、角色智能類 嫌。每類各級有金牌獎、銀牌獎·及鋼牌獎各U名及住作。 禁食明細如下:

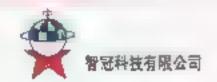
1 金牌獎礼名 可得獎金新合雜委拾还被元至 獎蛋礼屋。



- 1. 方類印度等分數重標準备,取前十名,其類數辨多如下
- · 并基各每一作品致给媒盘面显示,禁卫已度。
  - · " 网络弹孔光可擦耳禁气络合物查查室一型 梦里江庭。
    - 4 創選禁之者可揮揮轉電新台灣鐵葉高整 禁止之命。
- 以并禁作。將由帝紅科技為限公司致产上市。並付予蘇祖費。
  - F], +
  - A 上回 《回报·之际原籍工艺·在京九 程查题·移由由其会知证榜與集林、禁金·
  - · · 斯斯立即多百塔獎作品。與有"、改造科致,7程。
- **《全存在人司人》** 。
- 1) 京东市近播市
  - I、可顺希"和范"之 IBM PC 改 100% 和容機製之《聖秋豐》
  - Ⅱ、頁為而未致表致來得之創作作品。
  - Ⅲ 豪雅下品版和客八年版 未经主解集件 11章 水层成自取消分界。
  - D. 多作作的安全教智技财政自然的 并未中央的原本委員,而不。
- 4 8月31日收止城中 ( 山松野城市 )
- 19 参展各次产生同作品之款还投出 好于多年 秘名组织 产者集务 多以建正成业制制本 照片场线从及印名贵档 《为物》转套至

高州部政32~80號信箱至四屆金幣片學評審委員會政、海外地方法等青華充建工作这部局 88217 號信和

研:JA 1 0 月 1 1 日下午 整版(臺北福華飯店 原) 〈智·J〉



# 對土地原訊

之。 起軟體世界出遺個遊戲, 真可用一句話形容:「又 愛·又恨、又抓狂。」這怎麼 說呢?這就要從我四年的「行 醫」開始說起了。

那時的我遊祇是個 DR (實習醫師),用的設備也未發理

想(使用PC-XT,單色螢幕·2 0MB硬碟),但抱著行醫教世的廣碟學(有夠噁心!)只好藥子所有學生,然等手術台囉!然等手術台囉!然等手術力一劃下。銷血急速湧出,分數變級明書的說明。 點完用處也沒有,步驟提示也無用,接一個讀工科的學生在深夜聽病人臨死前最後的一聲哀噪(讀找入睡前頭皮蓬發麻呢!)。

好不容易潛心苦修,得了要領又發現,找不著要制的。份,本來一心以爲要彩色的才清楚,很心實了 386 · SUP或 VGA · 100MB 與碟 · 結集是——片模糊。

至此我仍無法釋懷, 新 專欄一吐爲快,但我仍要說, 軟體世界出品的遊戲,仍是 的「最愛」!

/ Dr. Yu

# 西恩天地

各 位「痴迷級」的玩家你們好, 您必你們和我一樣, 好, 您必你們和我一樣, 懂 職 」而欲與無源吧! 好在軟體世界力招仁人志士, 使 關與, 我爸等, 都成了智勇雙全的超級戰勝。當然,

只要有了《軟體秘笈』。遇到 像性理》會丕等智詩、就請他 們委任一下SUPER 白樹。

一切準備助納,正要稱字 這些手無縛雜之力的人時,他 們居然便出「天甫之計」,所 幸傷亡人數棟少極少。經過輸 香以擊,個個巴是垂死遺標, 突然來個「完復之計」,人員 全數復原,氣得我想把作者揪 出來扁一扁。

身外, 敵人的蘇略偷無率, 實在有失公平(各位, 終于 替你們吃了善水)。雖然如此, 如仍不失為一個好 GAME。 還未上手的尚老們一加強測是, , 趣號升級, 不眼不休, 勢 6 統一!

/ T. T. BOY

# 加全间转后

當我迫不及待的想打倒第 一個敵人時,心裡正想著我來 當是何等人物,小小的一個強 簽又能奈我何?心中正想著時 (天啊!)、倒下去的竟然是 我自己,没關係,國父革命十

進了少林等心想一完蛋了,兩個無賴我就無喘如牛了,少林武功蒸也,又該如何 應付呢?没想到我的飛毛腿功 失如此厲害,竟兩三下就解决 了(天哪!少林弟子的功夫を 麼如此菜?)使我腳侮裡對。 林武學的樂拜,一下子全從實 了。(嗚…)

這個遊戲的雖令我看与" 其境之感,尤其在打倒做人事 快感(與爽!)。只可惜故事 稍短、也没有「美麗」的女 角相依為伴(與遺憾),到 天我仍無法忘懷那般毛腿的⇒ 夫(咻一咻一)。

/武俠送



得在年前,就從雜誌上發現了這個在戰略類排名第 可以這個在戰略類排名第 的遊戲(後來被免長將軍所 代)。卻一直運運未見上 ,及至日前在坊間看到,立 心不及待地將它買下,帶回 ,好好地參詳研究一番。

整體來說, 取种這個遊戲。被了以往戰略遊戲的模式,

将RPG、策略、冒險等集於 身,誠屬難得一見的佳作。然 尚有一些小缺點。想看以抒發 一下:

一. 音效及背景音樂稍嫌 薄弱:遊戲作者似乎未花功夫 在音樂的設計上,故在整個遊戲中顯得命命清清。(無怪乎 被完集將軍所擊敗。)

二.在戰鬥中勝負之計算 方式含糊不清。例如我軍以八 名飛馬攻擊對方防守的五名飛 馬。利用存取的功能,在兩次

以上的問題。希望同好能 惠予解答。並利用此專欄 打 己兒!

/俞一平

# 腿則就

· 位好!今天我要粉此一吐 「而後快的 GAME是猴島小 章雄Ⅱ。将没有搞錯?這麼好 的遊戲,一點兒都没错!且 聲說「吐」來:

 括1不過,第二代的結局卻是 非常令我吐血。

接遊戲的前兩關部份設計 得很精彩、視好玩・到了第三 部份「里察克的坐壘」、應變 就有些縮水、例如到達 Dinky 島 居然是被「炸」過去的。

最後的部份說里來免過主 角的兄弟,這那有可能!結尾 遊樂場的一段更是突兀,破壞 了遊戲原有的風味,就確應它 翻選,說這些都是里察克對主 角的祖児(女主角說的),但 是主角和里察克用問一對父母 的骨删做成巫毒娃娃卻都有 效,這又該如何解釋?

不論要如何自圓與說,主 角靡經千辛萬苦,身上帶了一 大堆没用的東西,到頭來居然 被里察克給徹底打敗了!真是 一點故就感都没有,不像第一 代把里察克修理得與極了。

此外男女主角選及破鏡歌 剛·可變的 Wally 也不见了,這 分明是要出第三代職!哼!做 想用Dialcy 島森林中公共電話打 到倉卡斯公司抗難!

/ LEO

↑ 得好幾個月前,當我拿◆ 對遠第二屆金融片獎遊← 聖域傳說,心中有 股說 出的喜悅,說不出的高興。

勿忙的進入遊戲之後,漸 ◆發覺遊戲中的怪物猶型特別 △象不同,竟然有以暴露爲攻 髮手段的奇特攻擊方式,果然 是個怪物沒錯!

不知是找比較率,還是此遊戲中的敵人數量與的魔人! 遊戲中的敵人數量與的魔人! 玩到最後,主角經驗的巴滿, 「配角」仍尚未轉變。面讓人 有點力不做心。整點的怪物好 像都衝著我來,走没多遠…… 啊! 蘇到地雷啦(過到敵人 啊! 數利地雷啦(過到我母母 到底。而且遊戲中也沒有提倡 「資源」的商店,二手裝 衛連、點利用價值也沒有。只 《好丟掉。裝備也是認人不認 錢,棒的武器,只能獨享,不 能和好朋友分享(好東西嘛 !),與是可惜!

不過,說真的,這遊戲優點很多,相信各位玩家都比我清楚,不然怎麼會是会碰片獎的「榜首」呢?最後,祝大家「玩GAME愉快!」……「K」GAME族萬歲!

/李建毅





中南部: 穎龍科技有限公司

TEL, (02)934-8599

TEL (07)282-09/0

# OUND AEDIA 多块骨的有的

## 買就送

- GAME
- ●卡拉OK





黑氏族大者2章

而竹市光復路一般16號7下之1 基建市小港區松興路76卷10號 台北市高華區雙國街40卷3號71 中市五槽路500巷弄6號 萬市南區新都路506巻19號

# 微體科技股份青麗公司

Microware

Technologia Cori

**漢明學 運搬台北市南港區具有與21號4樓** 

TEL:1(02)65)7656-78542556796 FAX: (02)788-44380

。 斯電船流指定 零等級、不失概、萬完美漢出的一種關卡

All Brandnames and Trademarks are the property of their owners.

COMENCO NO PROPERTY NAME OF THE PARTY OF THE PARTY

k. E. Andread P. Brens, in Spile of the Wilds. D. E. Life House of Spile of the Sp

THE STREET, SALES 

e:SMParkingern.d

THE RECEIVE

**1 23 1 日 港 区 男 西 樹 21 徳 水 棚** 7 **中國有效政务等等**在第2条的

医每月19日抽出》

開映 東名 競送CD RDMを一台

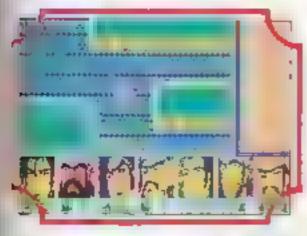
斯美 伍鲁 赠送片 Fi Stereort

«Computer Speaker 物料icrophone者---組。

# 发发地工



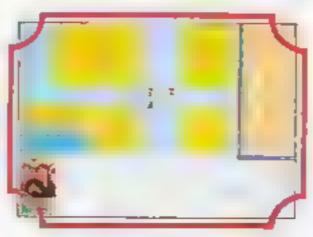
正如所有的系列遊戲,免 不了會和上一代做比較。吞食 表地II 最大的改變便是改用 256 色,320 × 200 的解像度,地圖 的可視範圍變小了,指令直接 的可視範圍變小了,指令直接 不管下端(有點像歷法門II) ,並支援得賦。遊戲型態和 一代差不多,玩者扮演到他, 到處流戰,繼而統一天下。創 問則採單線發展,地圖比一代



▲ 翻山過海·一圖霸業

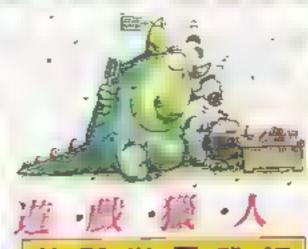
## 夏大,情節也比一代豐富。

如果您有玩過吞食天地! 可能會被一些「特殊狀況」類 飙了,告诉各位一個好消息, 一些不合理的狀況已不再發 生。如敵人無限次復原、將領 神祕失蹤、一些没有名字的物 品等,通通不再出现。现在作 取可輕鬆多丁,在路上碰到士 兵、盗贼一顿的敝人,幾乎想 都不用想,按下總攻擊 便敢 丁,但能不是所有敵人都可适 傑做・遇到有將領的情況・漂 **是要作一番思考才行。另外二** 代的作歌中·加入了一項重要 的元素-陈法,不同的陈法有 不同的作用,想要以宴擊業。 就得那適當的確法。筆者懷經 見過載人以五倍的兵力來攻 學,衡開始總是無法戰勝,想 想再如何練功也不可能練到兵



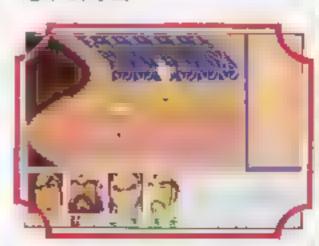
▲ 關羽護嫂千里行

力比對方強,經別人指點後採



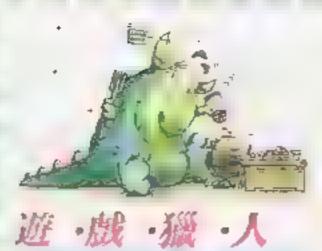
# 軟體世界發行

用適當的陣法再配上適當的計 策,終於把敵人消滅。運有, 遊戲中有一些戰役,劇情安排 一定會輸的,所以玩者不必一 見懷勢不對便關機重來。



## ▲ 時光流轉話當年…

總括來說,吞食天地II 是一個成功的作品,保留了一 代的變點,除去了一代的缺點, 使得遊戲的耐玩性提高。 如果遊戲作者們能改用創作劇 本,相信在下屆金融片中一定 會有更好的成績。



# 軟體世界發行

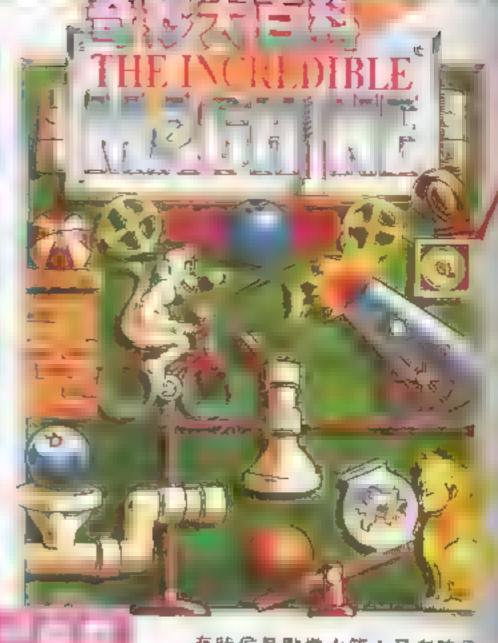


**信您一定管經在電視、電** 影、漫畫及推理小說中看 到一些利用生活上的小事物: 潜如:大大小小的瞭測(如籃 球、網球……等等)、精輪 組、放大鏡、繼子、補子…… 等所串聯成一連串利用簡單物 理及機械原理而成的小巧機 關:由一樣物品引養另一樣物 品的動作,接二建三直到目的 達成爲止。但是你可曾自己設 計一個遺樣的機關呢?現在你 可以政爲智執天無禮的 Macgyver、小鬼雷家中的李寿 克利金;觜然你也可以成為推 理小說中的精明殺人犯。



在 SIERRA 最近發行的奇妙 大百科中你可以做做底底的滿 足這個關望。奇妙大百科可以







有時候是點燃火箭;又有時像 是异酸無球。可別小看這些看 來非常簡單的事情,遊戲當業 不可能這麼容易讓玩家過關。



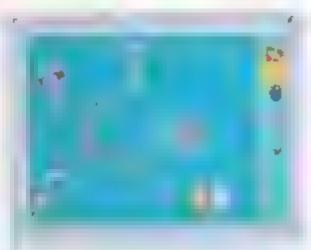
有時遊戲中提供的物品並 不一定雙全部用上:而且玩。 必須考慮當時所在地的地心引 力和整力 + 像是在月球的运 候,無球便會因地心引力而進 下掉落,道情况正好和在地球持相反。再者,有些關卡玩家 專利用時間意來完成任務,這 壽侯 嘗試 翻 表 方 法 就 選 用 上 一 。 或 者像是 罗維持 看 輪 兩 邊 的 力 道 平衡 ······· 踏 如 此 類 ,都 專 依 輔 玩 家 的 图 考 能 力 來 過 嗎。



傾得一提的是除非特別難 時關於,要不然每個屬卡的解 音部不只一種,但是只要玩家 達到目標就算過關了。



在遊戲中你也可以自行設 計出一個獨一無二的關卡,然 度儲存下來與朋友分享。在這 樣的一個設計之下,遊戲的彈 性更擴大了不少,玩家就算不 會設計關卡,也可以拿別人所 設計的關卡加入自己的遊戲中。當然也可以像筆者~樣與 友人交換屬卡比賽,以難倒友 人為目標,這也是另一種玩法 。由此可見,奇妙大百科這遊 戲的彈性空間可以無限廷伸呢!

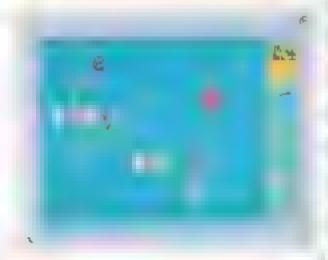


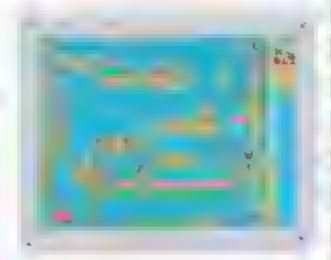
首歌曲,使玩家不會因為一 直聽著事際的歌曲而感到無 聯。每完成一個獨卡,就會出 現 好可愛的吁無聲(有學歌 长的玩家才可聽見),好像是 剛剛完成一件大事一樣,也是 滿有趣的。



奇妙大百科可以算是一套 离教於樂的遊戲軟體。在操控

部份的話,筆者建議最好要有 一鼠在手、才能在遊戲中來去 自如,要不然光是移動遊標就 累死人了,更何況選要思考 呢!奇妙大百科所要求的配備 也並不嚴格,所以非常適合大 多數的玩家。





避記得大科學家可募未他 曾經設進:「給我一根模桿和 支點,我就可以學起地球。」 你是否也想體驗一下這種滋味 呢?動動手、動動腦,讓快生 銹的腦袋運轉一下吧!



# 道·農·獵·人

# 泛象軟體發行

個包含南美洲大部份・神 秘而強大的帝國、爲何會 突然的被一支不到南百人的冒 **險隊所消滅呢?印加帝國的興** 退是一個謎,同樣的它的消失 也是個謎 \* 印加文明並不是爾 **她的上古文明,它擁有許多不** 爲我們所了解的文物。例如: 只有從空中才可看清楚的地面 圖形-類似導航裝置的巨大圖 形,可是在地面上卻看不出所 以然,遗如果不是有飛行能力 的話恐怕是不可能建造出來 的。這個遊戲並不是讓你回到 古印加帝國去一探究竟・而是 在占印加帝國國王HUAYNA CAPAC的預言中,你就是那位 被挑選之人EL DORADO - 在印 加帝國滅亡之後,你發现 了 HUAYNA CAPAC 所责留下來 的 秘密洞窟。它将指引你去费 現 對存的 丑個神力,然後藉神 力去重建印加帝國。

# EP力O市國



單純·你的最大數人 GUIRRE : 道纹西班牙暴君,也就是邪惡 的化身到慮嬰謄你於死地。可 能驾驶五架一组的快速太空戦 門機向你突擊,也可能在探險 的迷宫中歇在柱子後向你射 擊,反正要生存執得先消滅這 些阻礙,否則你歷無法速成使命 的。小心了!常你涵通一道關 卡後就能得到一組密碼,共有8 位,以册色代表,最後兩位你 需要食密码表才知道。由於有 射擊及戰鬥震頭,所以採用生 命點數,你每次有五條生命。 每個生命有九個點數。當九個 點數全藏則代表一條生命結 束,那你就必須又從這個戰鬥 畫面開始。實險解謎部份因爲 有 HUAYNA CAPAC 協助,只要 善用創意和不斷地嚐試,並不 曾太難。但是戰鬥部份可是媒 材實料・若没有虞本事・你只 有反覆磨練到选關爲止。以下 商介兩種戰鬥方式 -

# 空中·纏·鬥

你駕著黃金戰機,要到達 目的地中途總是會有些阻礙, 

數字,那就是它的剩餘生命點數。當你射擊一架鎖定的敵級 卻不見其生命點數減少時,即 代表距離太選不在射擊之內。 不同顏色戰機生命點數也不 同,有30、50、60等等,但都 是五架一組。觀門時雙一架一 架徵應收拾,可利用上方兩極



在坑道中的追逐戰鬥。

**新達協助搜索,受傷的敵機要** 曼先擊毀,才能減少你被擊中 弯機率 □



黃金戰機 辟落目的星球。

# 地·面·戰·鬥

進入採除迷宮中時,敵人 生不會 放過你,他們會埋伏 **在每個可能埋伙的門後面。這** 59 你離開戰機,身著盛甲到處 **夏季封存神力的秘密。迷宫中** 要骨肌左继髯前继、阴門及射 掌,右鳃則爲觀看巴搽索過的 **电压地圈。盔甲模窗中附下方** 有価指引的嵌器,可導引你們



打開時間迷宮的「個書面。

**ず進的方向。而敵人的總數列** 在盔甲上方。他們可以藏在任 与地方 ● 所以你一定要小心 ● ●們會從隱勞應移出射擊你。 ●後馬上又躱回去。你不僅要 甲辦法消滅他們,也要避免課 他們的子彈先撂倒你。記住! · 一定要消滅所有敵人, 重點 · 發現神力之所在,所以只要

儘量避開他們 = 但是對擋在你 和神力中間的惡徒絕不能寬容。 因爲不消滅他們, 你就過不 去。



# -探·險·解·謎

道 - 部份是最吸引人 + 也 是最有趣的部份 - 你必須依據 你現有的東西,加上 HUAYNA CAPAC的協助說明·去嘗試所 有的事情。在這其中不能做的 電腦會告訴你,所以不要害怕 做错,努力的去强揮你的想像 空間吧!你會得到極大的成就 **些及崇趣的。例如在第一個任** 将 一 一 尋 回 神 秘 的 時 間 神 力 時·你到達之後要想辦法開啓 迷宫的大門。利用能移動的石 塊、空著的洞和太陽的圖形、 **戦機上的開闢及實石等等都是** 没有巧思設計。而遊入迷宮後 如何點開繩梯上的結拿走竹片 及金幣、如何取得旋轉器及得 到忠告,如何閉啓雷高鐵及如



取得密碼鎖轉桿之書面。

何從結繩中得到密碼都雙有豐 富的想像力字行。至於進入時 開神力房間則要不斷的嘗試才 **會了解如何正確的操作。這一** 段特別有意思。不要怕做錯。



獲得時間神力之方法。

多試才會成功。



# 結·論

上古文明有許多即使是我 們現代人也做不到的高科技產



魁閉地面準備回洞窟。

物,令人既感興趣又充滿著不 解之情。難遺人類的科技退化 了嗎!還是上古曾有外太空高 度文明生命造肪過?或許這些 可能永遠都是謎,不過遺偶遊 截給予玩家一個新的視野,或 許我們對古印加文明並不太了 解,這給我們認識其文明的 ~~ 倜機會。雖然有些只是古跡或 傳說,但卻也不無幫助,特別 是設計的內容的確極富想像 力。令人耳目一新。音效製作 也挺用心。要說缺點職!有些 取門畫面太刁鞭子,連續三波 的戰機攻擊。對於不擅長射擊 **取門的玩家而會,可能要耗很** 長的時間才能過關。雖然設計 者可能希望給雷險遊戲注入一 些新的生命,但希望也能考量 其難易度,不要影響實險的正 常進行才好 + 事實上遊戲本身 乍看很大, 12 片 1.2M 磁片安裝 也很費時,但仔細玩下來卻是 挺值得的 • 如果能在戰鬥時調 影電腦速度就更好了。畢竟道 是一個冒險遊戲,戰鬥只是點 **綴,不要讓它變成阻礙進度的** ·糠方式會比較好。加油吧! 你是否想重新收集三個神力。 重建印加帝國 ? 那可是要手腦

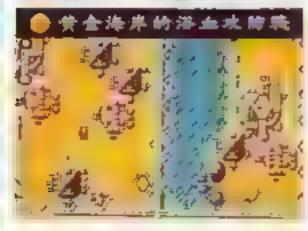
並用字行的啲!



# 遊・戲・獵・人

# 軟體 世界 發行

上遇狂島浴血的人是否會覺 得意猶未盡呢?的確是, 這一類的戰術對抗,使你在惡 劣的敵我戰力差距中磨練戰術 。不過缺點是每一場戰鬥其實 都是互不相下的,如果能夠設 計出像SEGA的大概略工代那般 可將提昇榔驗值的部隊帶到下 一場戰場的話就更吸引人了。 然而离了顧及遊戲的難易度似 乎又不可能如此做。而狂島浴 血資料片的推出。除了提供玩 家更多的戰役之外,也提供了 一個幀育故事性的博節 • 在狂 島浴血卵作中黃金海岸之役慘 遭電腦敵手摧殘,如今一支車 除成立了,装備有了些許改良 ,地形也較多樣化,玩業必須 率領這一支戰鬥工兵營卻接更 思劣的作戰 報 鹎。 也 許 你 會 遭受挫折,不過,智慧加上耐 力,你仍然有機會贏得這一個 難度極高的戰役。來吧! Katai Bartok還在關堡等待救援,你 是他们的唯一希望了。



狂島浴血資料片最大的改 良是對 DEMON-R1 的改進,因 爲戰局的演變,原先的機器人 存活率太低了,部隊需要更強



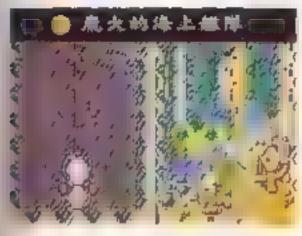
大的機器人,於是配備短射程 且更強力的當射武器的戰鬥工 兵被製造出來了(不過不要把 它當坦克使用,舉竟它的能力 有限)。



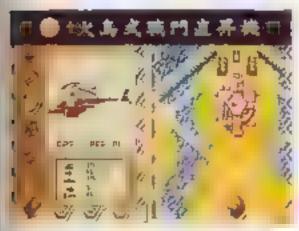
第 戰鬥工兵營的牛刀小 試是在北極圈內設立一座間諜 通訊轉換器以欄截 Skynet 的訊 號及命令,並予以解碼。雖然 在犧牲小部份人之後成功地設 立截收站,但是解碼工作進行 将並不順利。而接著 Katal Yanga 收到命令率翻第一工兵 替前往黃金海岸阻止數人取得 「個戰略製點 ALPHA、 DELTA 及2011.11。



做人的目的是這些個大的 武器生產工廠, 我們的主要任 務是在敵人和工廠問迎擊敵人 並挑毀敵人, 並且支援ALPHA。 BETA、 2ULU 及 OMEGA 四級 等待第12及13 裝甲步兵團到達 戰區。次要任務則是以小型家 隊到達 OMEGA 區解數 Katai Bartok, 並撤退所有發存的意 隊。於是黃金海岸第二次作品 級開。

和原作不同之處是在地升 方面,增加了沙漠及極地地 形,河流也允許有些艦艇聚 入,而橋樑則增加了只限步兵 及輕型車輛通過的小型橋(有 時,你的重型坦克只能隔岸都 火,卻一點也幫不上忙)。地 

群艇神出鬼没不用多說, 司主力戰艦不論對空對地對海 能力均強,是很好的對手。同 時也是很難纏的敵人。有個地 看以鄰軍為主、空軍輔助,打 國來實在過鄰,不過敵人有四 被埋伏的潛艇,要非常小心才 行。



## 由此可以證明:

人脑走是比電腦管用啊!

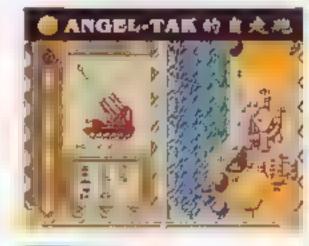
武器之中能做即接攻攀的 他兵是十分重要的,雖然它一 **朔始的攻擊力不強,而且近戰** 時完全没有攻擊力。但只要小 心保護並譽用時間,不斷绝提 昇等級: 其威力是十分可怕 的。 筆者在 VARUS 戰役中根本 不用奪取上方的補給站及工 廠,葬養防空飛彈及防空砲。 加上兩隊戰鬥機便消滅了敵人 所有空軍。而敵人的陸軍百分 之九十是毁在一隙自走砲手 上,因爲河流的粮故,只要用 強力戰率擔任輪頭。再用長射 程砲輪新地轟;敵人根本無招 **収之力・不過早期敵人大批**類 克聯合攻擊時,卻是權往不少 部隊才保住自走砲的。

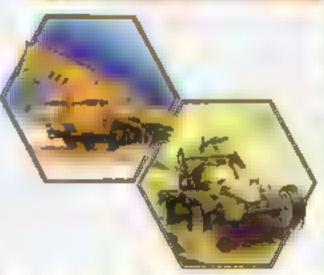
反過來說, 敵人的自走砲 也是要非常小心,有空軍廠接 倒朝最好(根本没配給我們足 夠兵力),不然在攻到敵人砲 兵陣地前可員是不容易啊!

能,不過滑鼠用久了總是不能 很順手(最好要有點耐心,尤 其是在打敗仗時)。



有些地圖的設計與的很惡 毒,怎麼看都没有贏的機會。 可是當你一再的try之後能夠過 關的話那獎是愛感嘆自己賞的 是戰衡天才!老實說有些戰況 真的給人的壓力太大了,作戰 膨利有許多不同的狀況,我們 佔優勢時贏反而没什麼快略 = 不過,當你玩到根本感覺不可 能赢的時候,你必須含靜思 **考、重新出發。摸膚楚敵人的** 策略,再來研究對應之道。學 竟,戴腿程式所考量的就是那 些法則,我們必須針對其影點 制它。玩充這個遊戲,不懂得 到成就感,更重要的是:你將 學會在挫折中去記取教訓,腳 整自己的思略,选楼才能削造 你的成功之路。







# 敬請國內役男全面備戰

完全中文訊息傳送 挑戰性人工智慧 難易度達九級 海陸空三種戰鬥方式 22種武力單位可支配 支援魔電(MODEM)

20個以上戰場地圖 遊戲過程完整記錄 戰場編輯功能 地球式搜索功能 由於厲幅有限,恕我們無法把天命 之戰的全部優點全數列出,抱歉/





# What is 7

Q Z G 即是 Q U I Z G A M E ,為目前全世界最流行的一階新型電腦遊戲。僅等 Q U I Z 在棕藜斯自史中,罕已是不死的良青樹,但在中文遊戲軟體 —————都是史無聊例。



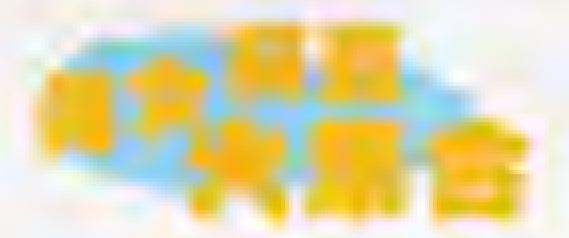
在維養節目的數學氣氣下· 毛 位美安分别掌管著七大單元





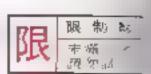
五種章獎品的遊戲與 百张以 上的獎品页動畫特寫

獻給每一位年滿十八歲,在台灣考試制度下成長的年輕人!



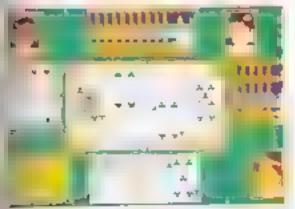
全威資訊股份有限公司 COMPUTER & ENTERTAINMENT INC.

報 公 □ 1台北市中山區鄉順衙3-4號3F 開發 T部 台北市天母東路86號2F TEL: (02) 5935059 TEL: (02) 8754932





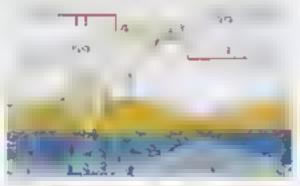




雖然手册提供了一套叫牌 = 专 · 但是對開叫者再吗的規 定卻有藏漏之機,好像除了機 個著名的特約外數没有其他的 叫品了,因此在叫上三階後便 雞了譜,很難找到最佳合約, 令人望好脚興嘆。



**電腦不會扣住的打法** 造成牌張控制力差:





缺乏偷牌的打法無



法獲得額外的 贏墩:

以一個強調商 AI 設計的橋 牌遊戲而書,不會偷牌可說是 最大的敗策,因將偷牌是橋牌 中很重要的打法。我們來看下 面遺種情形,假設莊家和夢家 分別持有:

> 北 A Q 爾 6 4

作者。何布



位親愛的看伯們,大家好!咱們「軟 體客棧」的大掌欄一 EA 公司又上菜 了!但謂各位大能先別流口水,由於最近 RPG 殺了太多的怪物,不但造成怪物缺貨的 谿境 • 運引來國際保護動物協會的抗議 • 爲 了避避風頭,暫時不供應那種大魚大肉、打 打殺殺的 GAME,請各位換換口味,吃吃大 滿貫橋牌 [ 這道清淡小菜 • 什麼 9 你不會打 插牌?那就將就點邊吃邊學吧!請各位在撒 腦節就定位,上菜子!

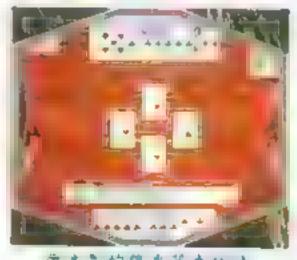
打開鍋蓋、哦!餅了、打開電腦、進入 遊戲。首先映入眼簾的是一張漂亮的釋桌。 這時忽然傳來真礼特小奏喝曲悠掛的樂餐: 在過得不善音游而納悶的問時,嚴峻發現原 來是我心愛的 AD-LIB 的傑作,集會人不敢相

信 EA 竟把這麼偉大的古典樂 曲也搬上喊腳了。在賴參起歌 之餘,標題養面還舊了一手「鴿 尾洗牌法」,有點 CASINO 的 味道:非常耐人蕁眯。

# 全方位的發牌

先來看看我們能拿什麼 脚,基本上大滿面橋牌『是你 要什麼牌就能有什麼牌 ◆ 一開 始衛腦會隨機發一副腳絡你! 如果你不滿意可以重新發牌。 也可以直接輸入想要主打的合 約 (例如 ) 🖣 · 2 🛖 · 5 🖤 · 6 NT 等等),電腦也會給你一副 對應的牌,藉以考验你完成台 約的能力,不過發出來的牌偶 而會有一、兩墩誤差,最佳的 合約 殿 好 遼 是 靠 你 自 己 來 判 断 -

你也可以試試半自動的發



带中氧价维运货为检查

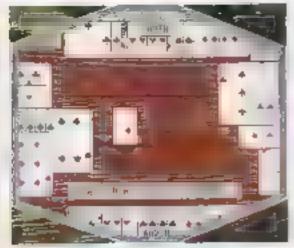
牌方式,透時你必須設定好車 南西北各家的牌力點數、各種 花色的張數、必贏墩與必輪 嫩、控制點力等等的上限與下 級値,然後電腦會發出合乎以 上條件的牌來。可是千萬不要 要求電腦做不可能的事。例如 一副牌明明最多只有52 聚,你 御愛它数60 張出來…-諸如此類 不合選輯的要求是電腦擺工的 原因,用起來不可不慎,否則 花丁十幾分鹽才發現霜機是常



正脑形的扫牌畫面

## 有的事。

**最後一種發牌的方法是直** 接輸入各家所要的牌、雖然寫 煩 ~點。但也不失爲嚴精確的 作法 = 筆者最偏好此道,尤其 - 本橋書在手・根據其中配述 的脾局在電腦擺開陣勢,再將 東南西北各家網成由電腦控制 來研究電腦打法的產異,或四 家都由玩家控制再順本資科來 累積橋牌知識,其間各種組 合,可說是其樂無窮。



乾脆瓣牌来打看看

# 彈性的叫牌

叫牌技巧可說是橋牌打法 中相當重要的一環,為了達到 最有效率的傳遞,各種制度、 特約應運而生。大滿貫橋牌II也 提供幾個比較有名的特約,但 手册上並沒有說明膚煙,其意 養大数如下:

- 1, Cue Bid —— 植控制力的叫牌,大多用於主牌的花色罐定以後,使用4条來詢問控制力並追叫成局的叫法,答叫者必须问答拼有A的花色。
- 2. Weak Two-bid 一部 二開與1一般來說,在二線開 時的強二與法表示所與的花色 至少有六張,而點力在22到27 點之間的大牌。但如果手上的 點力只有5到11點又不想錯失 機會,可以一律以2事來表示整 獨二開與,但千萬別與會王牌 是事哦!
- 3.5 or 4 Card Major 表示某一花色至少必须持有 5 或 4 张才能開味該花色。
- 4. Jacoby Transfer
   傑科比轉換叫,表示以 INT
  劉叫後,答叫者若希望由開叫 者打二階某一花色的合約,應 叫出談花色次一幢的花色 (假仙?),再由開叫者再叫 出該花色。
- 5. Gambling 3 NT 以3NT 來表示一手強牌的開叫 ·是一種建議滿貫的叫法。

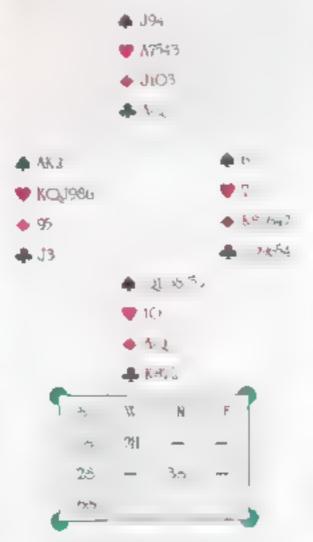
6. Unusual 2 NT - 當 階開叫時,若手上沒有可支 持的牌,回答2NT來示弱。

以上這幾個特約都可以由 控制面板上的開闢來決定是否 要使用,非常有彈性。不過有 個怪異的現象是當筆者設定王 牌至少五張才開叫時,超級仍 然四張就開叫丁,造成不少例 經

另外還有一個很有趣的設計是可以調整電腦叫牌的攻擊性,如果你叫牌時不喜歡電腦可以把電腦的叫牌調或「消極的」;如果你希望或腦叫牌你動一點,可以調或「挑發的」,在雙方皆有牌力時(PART SCORE)這就非常有趣了。

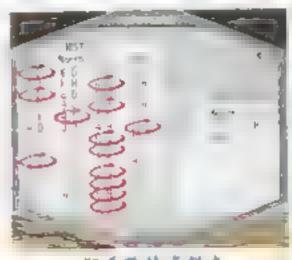
# 差強人意的AI

现在牌在你手上。但是能 保證鐵腳能不「偷看」你的牌 嗎?在雙求鐵腦發一剧 6 ● 的牌 後。我們來看看發生了什麻烦 事。



這副牌在西家持有◆ AK 下 注定要倒 · 做 · 而電腦所控制

的南家卻在3◆後直接跳叫6 ◆,好像是早已知道要叫到6 ◆,簡直是做弊又打錯草搞, 來配了一副5◆的牌出來自打嘴 巴,至此玩家只有徒呼負負的 份了。因此,你若要問這個遊 戲的AI如何,我只能告訴你千 萬小心電腦那雙看不見的眼 睛,最竟我們是在電腦的地盤 上玩遊戲。



拋看戰績資料表

# 初學者極佳的選擇

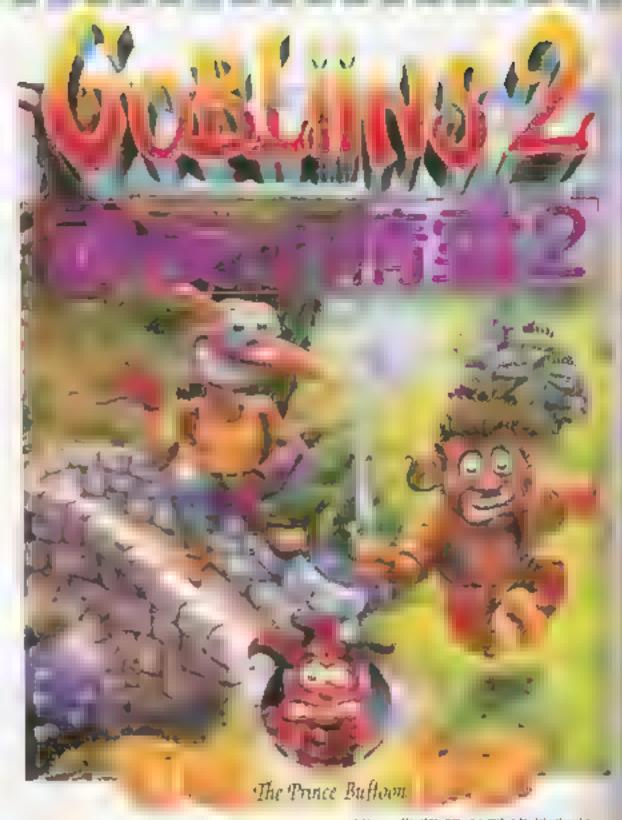


# 遵・虞・獵・人

記得以前為了幫助小精養 過關而被搞得死去活來的 減皮小粉雙嗎?這回 CokelVi sion公司又推出了精集一一頑 皮小粉雙之一無數是福玉子。由 於遊數難麼的增加。這回玩家 們可又要傷透腦務丁!



話說本來安和樂利的精靈 王阙殁生了一件可怕的事:王 子已极被一個異答翅膀的怪物 抓走了,而且音訊全無。在絕 望的情况下。國王安哥拉菲只 好求助於法師改造馬斯。由水 品球所浮現的影像上證實:王 予巴格被抓到 一個被阿摩尼亞 **克所統治的城堡。阿摩尼亞克** 當然是一個非常邪惡的魔王。 而那城堡也在非常透遠的地 方。(好像每個故事的開場白 都差不多,只是人名换,下而 巳。)他爲什麼要抓王子呢? 因爲國王安哥掉菲五十年前曾 經打敗了他……不管怎麼樣: 總之,一定要有人去救王子 嘛!所以,偉大的男主角「們」 出現了!(爲什麼是複數?因 爲玩家一次可以控制兩個人





第二代將玩家斯能控制的 小精雜從三個減到兩個,但你 可别以爲這樣玩起來會比較聯 数·因為第一代只能對一個小 精霍下命令,越回提可以甾醇 對兩個小排廠下命令。因此: 很多助作必须分工合作才能完 成,例如一個偷大腿,一個偷 瓶子;一個按喷泉、一個裝水 · - 個踩老虎尾巴、一個從老 庞嘴巴拿東西……等等:遺反 而增加了遊戲的困難度。遊許 你覺得選没有什麼大不了的! 等到你發現用滑鼠下命令下得 手忙腳亂時,就能體會我的感 低了。

和第一代一樣,對不同的 小精盤下不同的命令會有不同 的結果。說明書上寫著:芬格



是一位嚴肅、有禮且小心的條 伙,而沒身則是個占怪、愛開 玩笑且魯莽的條伙,大致上說 得八九不離十了。但是玩遠極 Came · 一定是採用夥學去。這 管誰的獨性如何?不過這種設 計的確增加不少「笑」果。

這一代的小精遊終於是不 死之身了,而且身上所帶的物 品,絕不會因為使用錯誤而消 失,必須重新來過。這對玩家 而書當來是關贴心的設計,不 過這也攤明了要考考你的驗 力。自認 IQ180 的玩家們不妨來 替試看看。

遊戲中所找到的每一個物品,大都有歌想不到的作用。 例如外腿竟然是用來打狗的作用。 例如外腿竟然是用來打狗的。 看到可以把被在咕噜牌內的倫 也打下來等。有時覺得實沒並 理的,不過這種遊戲說等了就 是要一試再試,才能解決問 圈。



除此之外, 域皮小粉重 2 選 提供鬼牌和筆記本的功能。鬼 牌就是遊戲提示, 在玩不下去 時可以查看一下, 不過由於鬼 牌最多只有3個。因此就要和SAVE和LOAD 搭配使用了。先SAVE和LOAD 搭配使用了。先SAVE ——看鬼牌提示——再LOAD 回來,這樣就有無窮黨的提示了……。而筆記本可以讓你記錄一些重要的事情,雖然節記本記錄的空間不是很大激性是這些設計都相當令人激性。





由於要控制兩個小精靈, 遊戲進行時便常常需要在兩個 小精靈問切換控制禮。選時間 便來了,有的時候控制權無法 切換,這樣就造成了下錯命令 的情況,尤其在滑鼠鍵按太快 的時候更容易發生,除此之 外, 滑獻鍵 按下, 人物動作 立刻暫停, 讓人有點不能適 應。大概是這家公司對於撰寫 滑鼠的控制程式遵不是很熟悉 吧!

這個遊戲中最大的敗筆就 是說明書了,在第七及第八頁 突然天外飛來 筆,使人丈二 金剛摸不著遊戲。而且選擇以 句點做開頭,令人啼笑皆非。 出版公司閱該要好好維持說明 書的水準才對。

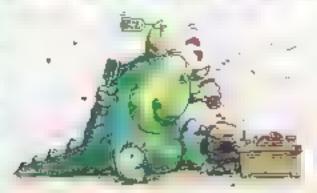


糖之、這遊數相當不錯、 蠻像腦筋急轉轉的。對於喜歡 動腦而不致射擊遊戲的玩家、 這個 Game 必能使你發揮充份的 想像力、並從中獲得許多樂 趣。





芽格&温哥



# 遊・戲・獵・人

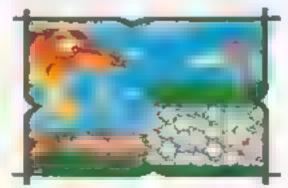


晓!好重的母妹!

没錯,附年前風靡一時的 思者原人(Data East 出品), 現在由歐洲 Elite 公司取得移植 版權,已經在 PC 證幕上復活 了,如果你會輕玩過 PC 原人 或學生原公,那你絕對不能 對過過回類型的爆笑動作遊 數,如果你没玩過上面幾個遊



載,那你更不能就過這個遊戲 了,是不是真的有這麼好玩, 看下文就知道了。



【啊!好火的恐税!

在選些獨卡中有無數的野 使人和高危險性的生物,會向 

哈,被我擺平了!

除此之外,每一腿都有一個巨大的把腦頭目,你必須戰 勝各個頭目,才能解救你的女 人,並進入下一關。這些守護 該區的頭目,都是談地區中最 最順大且人人皆怕的大傢伙, 比如第一關的恐龍媽媽、第一關的食人巨草、第三關的實手 龍…… 等等,如果祖和多不夠 強壯,或没有好好利用強力的 武器,那麼可能就會成為大恐 親或食人草嘴裡可口的質點 70

在你誓教的過程中,你一定會壓到超德或飢餓,所以在 路上看到有可以吃的(通常會 從敵人身上掉下來)可別答 紙,如果你看到蛋,請務必把 它打破,因爲裡面可能藏著食物、武器或特殊物品呢(當於有時候也會將出實手賴來)! 特殊物品裡面包括:

上搖桿來得方便、容易。

附帶 點,擊退敵人的方



「恐能號」全速前進!



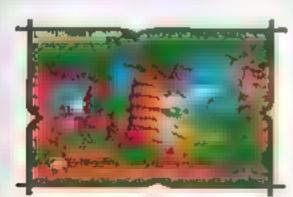
雪雪我的超级大枪!



小心其手能的森炸

## ≥ 人(線)

這看起來就像是縮小的複 或多,若植換到多的人像,則 種可得 2000 分,而多則加一 人。相反的,若麥檢到種的人 像,則多可得 2000 分,而種加 一人,若又要得分又要加人。 那就論自己的人像吧!



變成食人草的午餐了!

## 字束材权

不管是瓶裝還是新鲜的辣椒,都是最刺激的天然食物, 吃了它會使你有如烈火焚身, 有避動的無敵狀態。

## 正代替法

 法不止一维,使用武器也好、 供到做人所上瞪他也好,只要 有效就好,最重要的是自己不 要先笑做了。此外若按住發射 经失失的,所述《事故》的 好有情况。 好有情况, 等所始。 好的是有 , 使可發出強力,對何類目 特別有用。

發話少說,如果你是個動作遊戲迷,那麼這個遊戲應該 能陪伴你廣過一個愉快的午 後。奇怪!一個、兩個、「 個、四個,數來數去都不夠」 不跟你說了,我要去報續努 力救出被鄉架的老婆們了。

## ~ 食物

水果、肉塊、蛋糕等等食物可以補充你的體力。太長的時間沒有進食可是會餓死的哦!



依下來要付那 要走出り

夢工人

# 道·戲·獵·人

## 電腦休閒世界發行

百 概小旅放曾讓不少電腦玩 家們準準機道、最近市面 上又出了一個新的遊戲,叫做 种勇毛毛蟲,遊戲方式颇有異 曲同工之妙,玩起來也很有趣 味。

种身色毛在關數類多,而且與分成四個雜度等級。其中1 一 18 關為 Easy , 19 ~ 33 關係 Moderate , 34 ~ 53 關係 Chaltenging , 再上去則 是級難的 Brutal 。玩者可以從第一關開始 玩起,熟悉一下遊戲的技巧; 也可以直接購到各等級第一 關,會試立即的挑戰。每過一



○ 毛毛蟲被電風暴吹的亂七八糟

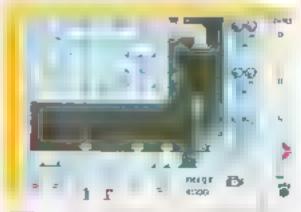
關,遊戲就會給玩者一組看似

# 前角星手等

Wesley



俄文的密碼,以後重新進入遊 數時,就可直接進入下一脚, 而不必重強玩起了。



○ 只用一個風扇・怎麼過關呢?

離的玩者來說,可能就無法如 其所願,而只有乖乖地「從基 層做起」。

但是毛毛蟲們不會就此氣 綏・經由你的協助,它們終將 走上廣莊的大道,但是要如何 幫忙呢?

答案揭晓!原來就是在於 如何運用各種輔助工具,以協



▲ 加油!加油!就快要到了

助每 雙毛毛蟲不畏凱難險 阻·神勇地到達目的地·而這 也是神勇毛毛為遊戲的精神所 在。



▲ 磁鐵 + 風僑 , 先吸起來再吹過去

正因為工具極賴繁多·再加上多數關卡解決問題的方法並非只有一種(當然部份簡單的關卡除外)·种勇毛毛系就變成挑戰玩者想像力與創造力的遊戲。

 就不言可喻了。

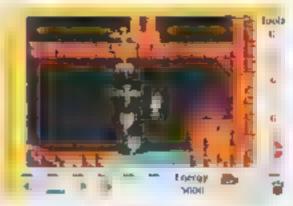


▲ 在海岳也行哦!

由於失敗後還可以再重 來,因此种身毛毛盡可以讓玩 者不斷嘗試錯誤,也可以藉此 找出最關便的過關方式。



● 要觸動機關才變過去哦!

遊戲雖然有第一項的限 朝,但事實上已設置的工具是 可以取消的(按滑風右鍵即 

□ 唉!毛毛蟲全部昇天了



□ 領先奉維的特寫鏡頭

种身毛毛&是一個可以聯 類為小品的遊戲,非常適合各 位看信何,尤其在創世紀龐大 結構下尋找填理後,或是在銀 路自針副裡拚命賺錢之餘可把它 當作「忙」準備閒、放點心情 的「小玩具」,有興趣者不妨 上試。



# 汽·戲·獵·人

# 電腦休閒世界發行

可是精明的你也許已經教現。 時時的音乐掛的是 Internated 的招牌。而獨界召喚卻是 SSI 的產品。原來這兩個遊戲的設 計群 Event Horizon 原先是 Internated 手下的一個小組,在转 特的音乐成之後便投效到 SSI 的所下了。 SSI 當然不會讓這 晚一個新的遊戲系統就事新 包裝一個,於是就成事新 包裝一個。所見要是沒有意數 包裝一條。而且要是沒有意數 的情報。 的一系統的第三意意數 Vell 也快問世了(註:上述三個 遊戲彼此並無關聯)。

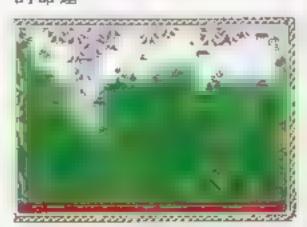
言歸正傳,接下來就讓找 們來看看今天的主角吧!筆者 印象中好像從來没有玩遇以神 話故事為背景的 RPG,諾种的旨 昏可算是第一個,本遊戲的故 事架構取材自北歐神話,故事 内容大致如下:

話設創世之初, 天界諸神 分成由世界之父歐丁所領導的 正義諸神,以及由洛克帶頭的

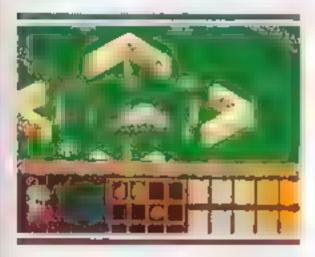
作者/林政翰



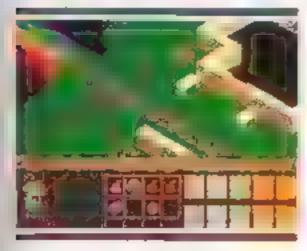




兼者在看完遊戲手册之物 便追不及待的準備進入遊戲 了。遊戲·開始便是一段情彩 的劇情簡介。640 × 350 的高解 析度畫面。配上您壯的背景音 樂, 套一句用里點的廣告調, 與是「好看的不得了」!

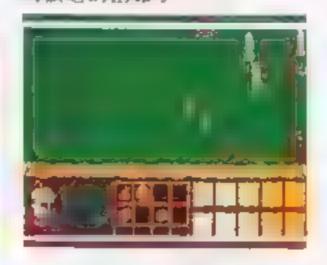


展揮了創造人物模式之 後,競爭上會出現一點地調。 以及下方一條代表時間的紅 線,你有大約五十年的紅 (也就是原來的你數死之前的 生命) 去學習聖者能力或戰士 技能。完全看你個人的應對 發動等 發動等 發動,完全看你個人的服務 (級的背景音樂哦!)。



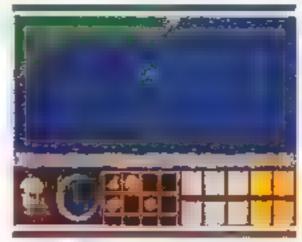
RPG 中最重要的工作之一 就是與遊戲世界中的居民們交 談,以獲取重要的解誌關鍵。 如果你是一位創世紀迷,那你

定相當熟悉它的關鍵字交談 系統;而在諸神中你也可以找 到功能更強更便利的交談系 稅、富你使用交談功能與 NPC 們對話時,系統會在對方所請 的話中關鍵字的下方出現黃色 **底線,提醒你選個字可能是很** 重要的, 段話納克之後,還 會出現園録字選擇視窗・腺作 **橄欖追問下去,另外,如果你 没现有你認為重要的單字,而** 视窗中部、发育出现。 遺時你也 可以從鍵盤上輸入。來加以詢 間。這種方式,大大增加了遊 敷的便利性,也不會有不知從 何缺虑的困難了。



另外一個 RPG 要素便是軟 門子。最近的遊戲設計構轉是 即時戰鬥系統,本遊戲當然也 不例外。遊戲中主角只有兩隻 **季(不然豈不成了怪物)。可** 以分別裝備上武器、戰鬥時也 可以分别使用,每一次攻擊之 後需要一段時間恢復體力,才 能進行下一次攻擊。但是因為 本遊戲採單人冒險模式。所以 要编量避免以事零案。免得 被"圍爐"吃悶虧。此外敵人 的 AI 也不低。它們會先觀察 你,再决定要不要對你下手。 而且當它發現自己不是你的對 手時。也會腳底抹油先溜爲快 **67**] =

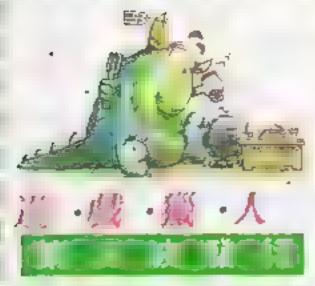
音效方面,挑剔的玩家們可有耳福了,因爲本遊戲從頭至尾都充滿了特心設計的音樂 (支援 MT-32、Ad Lib、聲虧 卡等),不會課你因為一直重 覆而覺得煩膩。當然,要是你 真的覺得煩的話,你還是可以 把它關掉的。



本遊戲最大的一個特色就 是開放式的結局,你可以自己 學决定何時讓遊戲結束。不像



整體而言,這個遊戲具有相當的吸引力,也許你會擔心,要是不懂北歐神話的話,要是這個遊戲了。是無法事受這個遊戲了。是好一遊戲手册中使用了至少二次上的篇幅來介紹北歐神話,不玩遊戲光着手册也是頗有收獲的。



**你**是否厭倦了以幻想地域爲 曾險故事舞台的 RPG 呢? 何不試試 Micro-Prose 展現強烈 企圖心的新作 黑 略 紀 元 = 在 **撒脑硬體科技有了大幅的進步** 之後、各大遊戲軟體公司也紛 粉提升遊戲所需求的配備,為 教玩家們 簽造 出一 個更 真實 的世界。例如創世紀七是 NPC 人物作息的真實。 冥河深渊是 3 D迷宫模擬的鎮實。而黑暗地元 胡是考擦的 興實。

Micro - Prose 為了打評它 在RPG界的第一炮,新作中自 然得有些新額的創意與過人之 疏才行! 中世紀的歐洲大陸便 成了他們著手的舞台。在遊戲 隊員的創造與培植方面,複雜 度更是超越了同類產品——巫 術七代,為了增加素暗紀之的 耐玩度。 Micro-Prose 也柳葉 了傳統 RPG 的單線式劇情,改 以任務取向的方式進行遊戲。 以下筆者將選項部析累暗起元 的優缺點×



→ 群棒隊員的家庭許予

若有人說:「我爲了創造 出四名黑暗纪え的除員而花子 . 個多鐘頭。」那可不是新



關,某時紀元為了創現它者維 的填實度。在玩家接觸透個遊 戴的第一四一一制造人物就可 以見職到了:隊員一律係人 類,但可有六種不同的家世界。 限,而家世將與人物日後可從 事的職業和分配基本技能的 EPS 有關,某啥尼元潔首創在除員 開始胃險之前能先以多邊 35 種 不同的職業來鍛鍊各項技能。 而隊員目前的職業也將影響下 次能從事的職業。隊員們的年 齡從 15 歲至 65 歲之間,玩家將 有 50 年的時光先去劉教,但在 3 0歲之後人物便開始老化。基本



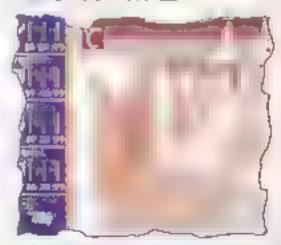
脳性 含降 低· 從事新 融所

能獲得的總驗點數也司時減少 所以如何搭配出兼顧體力、 技能經驗和施法能力的團體將 **港玩家的一大考驗:在此筆者** 建凝恕先以遊戲本身預設的四 名人物在簡易模式下先玩個 闹天, 等到戰鬥模式和操作介 而熟悉之後再自行创造出一隊 符合您需要的隊伍。

曾

IK

奇



● 个主命和的击战队件

中世紀的歐陸流傳著今日 化學的先驅--煉金淅:而黑 船丸元内的法衛系統也就是以 煉食術爲理論基礎發展出來 的,施展 - 個法術不僅需要藥 材,道得有品質尚可的煉金 石,步驟稍嫌緊複,法術效力 也依配方的不同而分爲弱中強 一級 - 呼叫 聖徒 汇好可强 補法



→ 關於命 運的大門

術之不足,歐陸各地教堂有隱 士賢人被信徒奉爲最接近上帝 的聖徒,遊戲中預設了近140位 的塑徒提供各式協助,每位聖 徒各有不同的聖日,在聖日禧 **台屬於該聖日的聖徒。所獲料** 的能力将可大福增加 = 可是在 精束遊戲前要找擠 137 位聖徒是 幾乎不可能的事情 \* 筆者第一 次以遊戲預設人物玩到打败大 双王也找到一百多個而已。



另外在故事性與操作介面

方面:因為黑暗紀元是採任務 取向・一開始玩家只能在各城 領公佈欄得知該地點是否有扱 亂人民的盜匪或是否有人遺失 物品?並進而爲民除害或長途 裁涉去取回他人委託尋找的物 品,藉此隊伍可獲得實質的金 錢 回 饋 與 無 形 的 名 譽 點 數 提 算, 總由這些過程, 隊伍會得 到阗神的召唤,正式踏上主要

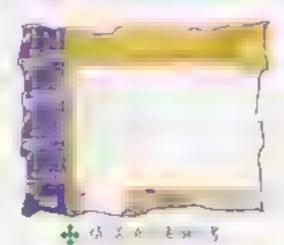
任務的旅程。值得 提的是,

最後的决戰對玩家來說有點刁

難,整個遊戲是否結束並没有

明確的訊息指示,然而再玩下 去也没什麼意思了,給人一種 虎頭蛇尾的戀覺。

操作介面則是以在RPG遊 戲中少見的文字選單方式進 行,出了城獭後是 2D 平面視 **角,這種搭配並不十分理想。** 自動戰鬥時電腦的 AI 並不強。 但已足夠應付大多數的敵人。 是否能夠使用某項武器决定於 人物的屬性與技能,而非戰 ※ 適一點十分合理 ▼





· 不可预如的未来旅程

圖形與音改方面筆者對黑 **崎起え的評論是毀學參半,因 肾在各個不同城鎖的文字選單** 的背景图片资得颇有中世紀油 掰的風味。但出了城鋼後隊伍 的移動副像 CGA 時代的 RPG。 令人不敢相信或二種不協調的 **通面出自问一個遊戲。呼叫聖** 徒時的背景音樂給人一種靜基 平和的感觉,可看出编曲時的 用心,可是其他的音效則乏善 可陳,只能設成績爭平而已。

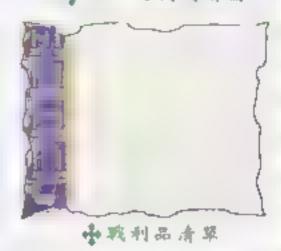
總體上來說,黑暗紀元極 力想跳出傳統 RPG 的窠臼。可 屋筆者要非常遺憾的說,它並 没有成功。 個好的 RPG 要能

107

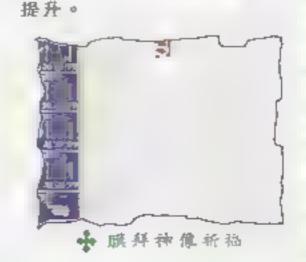
讃玩紫融入整個劇情中:心情 隨著隊伍遇到的各類事件起 伏,而練功過程又不至於太枯 **操渡人心牛顺道。**夏暗纪元的 製作小組在考據上的確花了一 番心血,卻忘了中世紀歐陸人 民也是有血有哟,有笑有股



₩ 故如的戰鬥場面



的,不能夠讓玩家對遊戲中的 角色產生問現心的RPG,絕對 不值得給它一個好的評價。 Micro - Prose 的對一個的材如 此豐富的中世紀卻只在考據上 大作文章。而没有在故事性與 耐玩度上加以補強,實是一大 敗華。奉勸諸位,如果您對中 世紀歐洲大陸的人文與社會制 度感興趣,那倒不妨買一套來 見識一下, 否則近來國產 RPG 中常有佳作出現,以實際行動 來抵制不注重遊戲內涵的公 司,才能促使遊戲軟體水準的



# 

從 Microsoft · Lucas · Maxis · Sierra 相 繼推出 Windows 上的遊戲之後,衆所週知 的 Origin 公司也於今年年初加入了 Windows 的 市場。不過這回不是出新的遊戲。而是餐幕保護 程式 ( Screen Saver ) .

Windows 由於採用圖形界面的操作方式,整 個發幕長時間在高亮度的蓋面中會處短蓋光物質 的舞命,將了能使黃幕活久一點,當使用者有一 段時間未使用電腦時,畫面自動切掉而以一些軍

鋼的星點或線條取代之 = 常見的番幕保護程式除 了 Windows 内建之外, 還有 After Dark, Screen Peace 等。

Origin 這回的番幕保護程式可全然不是這麼 ·回事。不但畫面鲜艷-螢幕短命。支援音效-燒掉喇叭,還不斷做記憶體置後-操死硬碟。安 裝之後佔硬罐 5.5MB · 離直是嚇死人 · 現在我們 來看看這個螢幕「摧殘」程式有什麼特點:

除了放映電影動畫之外,此軟體還可以做幻

除此之外,磁片中存放了一些該公

到即將推出的新遊戲海報圖形檔:如Str-

ike Commander - SERPENT ISLE

姆片展示 ◆ 利用硼硬中的 BMP 圖形槽,訂定好願

示的順序。它將依固定的時間依序顯示道些圖

UnderWorld II --- 24 •

片,功能強大令人滿意。



# 直精彩音效棒

Origin 公司做人的 Origin FX 動畫製作技術 在此表露無遺。大家所 客爱的創世紀系列、鎖 河翔解系列。在此都有 特殊的動畫展示。配上 熱悉的主服曲・使温些 動畫看再久都不會厭 铯 除此之外,還有有趣 的洗窗戶工人、城市道 屋者,野火燎原等数十 個精彩動畫 \*

Origin FX 界保 護程 疉



銀河飛將









# 到時空大概録

什麼 !? 創世紀的聖者在衞銀河飛將 ?實在是太不像話了!創世紀7所有的 俘獸督聚一常,共同疑踏螢幕;銀河飛將的隕石 及飛機殘骸到咸飄浮;動世紀中出現的植物則長 在螢幕上,廚爲森林奇觀:種種你意想不到的動 费都出現在這套軟體中。



影幻燈功能強

銀 河飛將 世紀的聖者在着



Origin 的忠實支持者

可將這些圖片拿來當作 Windows 的桌布以飽眼 唱。有銀河飛將且的玩 家們,還可以放映銀河 飛將且中精彩的動畫。 各數 Windows 及 Origin 的玩家們可不要維過了 / Mouse Wu

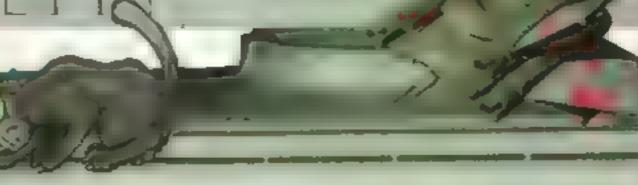
▼怪獸橫行於螢幕上

-数!



▼ Underworld II 的 海報





##ENSETY



# 重面污渍。

★ 47 期軟體世界雜誌中與大家討論過畫而狩獵各方面面式庫的應用,在此作者想與大家更深 層的探 計此函式庫及 CAP 的圖形格式。

畫面狩獵者存下的 CAP 圖形檔可分爲檔頭 ( Header ) 、調色盤 ( Palette ) 及圖形資料 ( Image data ) T部份。圖形檔檔頭共有 10 位元組 ( Byte ) ,各位元組代表意義如下。

		意義	BYTE TX
Header	0.]	" CAP "	ą
Header	3 ]	保留	1
Header	4.3	保留	1
Header	5 ]	模式(参考用)	1
Header ,	. 6 ]	剛質	2
Header (	81	御高	2

調色盤黃料緊接在檔頭後面,以紅、綠、龍(RGB)比例依序存故、若該關係2色圖形。則無此項。 料。網色盤資料長度可無:

0	буте	(	2	色)
12	byte	(	4	色)
48	byte	(	16	色)
768	Syte	- (	256	66)

接於調色盤資料之後將圖形資料。256色模式圖形館(有:13h、2Dh、2Eh、2Fh、30h、38h 5Ch、5Dh、5Eh、62h等模式)直接依序存得一點的調色盤索引值:16色模式圖形擋(有:0Dh、(Eh、10h、12h、25h、29h、37h、5Bh、5Fh、61h等模式)則分為4個色層(Bit plane)依序不放、每個色層的大小將(寬×高/8)位元組、每位元組存8個點:4色模式圖形擋(有:04h、05h、模式)以4個點將 個位元組、每2個位页(Bit)存 個點的調色點架引值。2色模式圖形檔(有:06h 0Fh、11h等模式)以8個點組成一個位元組、每個位元可將0(集)或1(白)。所有的點皆以左到五上到下依序存放。下面舉例說明:

### 一、檔頭部份(以 C 語言為例)

將畫面狩獵者的主畫面抓下,設其圖據總名為 GetCAP, CAP。我們將以下程式鍵入(請勿將每一行。面的中文註解打進去),再以C語言的編譯軟體(Turbo C - Borland C++ 或 Microsoft C均可)編譯系



全歲資訊出品,東立出版社贊助 600 個名額獎品,個值 5 萬元精美文具,快打至尊 3/20 日抽獎公開,目前寄贈 完成

全處資訊與東立出版社合作宣傳的玩快打至尊看漫畫得獎活動,目前已順利於東立出版社圖講問幕。由於獎項太多,僅抽出21名代表,餘於3月底前完成。 5月於相關雜誌將公開得獎人訊息報導。

漫畫將刊登於金廣資訊 Game soft news 小輔中,最慢 4 月底出刊,歡迎索取寄送,一覽爲快。快打至轉操作及秘技技法補適可向各經銷商季取。



# 秀圖程式篇(上)

行, 你將看到此圖形檔檔頭分析的結果。 識別字串為 " CAP", 檔頭長度爲 10 個字元, 圖形之長寬爲 32 0×200、及適用模式為13h。如果你手邊有其他的CAP圖檔、將下列程式中的"GetCAP.CAP"改寫你 的 CAP 檔名就可以將那個檔的資訊關示出來了。以此小小的程式,就可以知道你手中的 GAME 是使用幾 色 基麼模式及解析度來願示的。而你也會驚訝的發現有些 GAME 以 16 色模式就可以將畫面處理得栩栩如 生!

```
#include <stdto.h>
                                               實告檔閱結構
typedef struct
  unsigned char (d_str [ 3 ] ;
                                               - 議別字串
  unsigned char reserved 1 :
                                                 保留
  unsigned char reserved 2 :
                                                · (保留)
  unstgried char mode ?
                                                · 適用模式
  unsigned int imagewide .
                                                - | 前||寛|
  ansigned int imagedeep :
                                                 16.76
} CAP_HEAD :
CAP_HEAD CAPhead :
vold main ( void )
                                                             宣告檔頭結構變數
FILE *CAPfp :
                                                             宣告檔案指標
CAPfp = fopen ( "GetCAP CAP", "r6" ) :
                                                             開啓一個 CAP 檔
fread ( schar ' As APhead Lister of AP HI AD CAPID
                                                             東京 12 日本
fclose (CAPfp):
                                                             關閉檔案
printf ( "ID string : 96s\n", CAPhead.id_str ) :
                                                             印出識別字串
prinif ( "Header length : His bytes\n",
( unsigned but ) street ( CAP_HEAD ) );
                                                             印出檔頭長度(BYTE)
printf ( "Image size : Hu x Huin",
CAPhead.imagewide, CAPhead.tmagedeep ) ;
                                                             印出圖形之裏寬
printf ( "Mode : 9602Xh\n", CAPhead.mode ) :
                                                             印出適用模式
```

下期待續

作者: 郭祥祥·鄭順水



陳 建 馮

徐嘉鴻

蘇裕翔

紀奕帆





黄友俐 李建宏

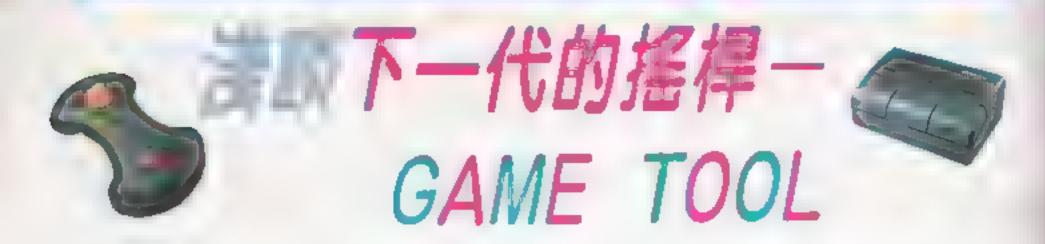




張勝雄

以上中獎各各得價值 500 元以内的遊戲(不限套數,但 不可趋過 500 元)。中共各請舒候通知。





大以來,絕大部份的 GAMB 玩家,都曾因找不到適當的輸入、控制裝置而深感困擾。由於近來 GAMB 型態的多樣化(如休閒類、益智類、實際類遊戲軟體的多樣化(如休閒類、益智類、實際類遊戲軟體的大幅增加),輔助功能(如此有數學)的需求亦愈來愈多,現階段玩家的情况。 一種,但依然無一能完全適用或相容於所有的遊戲、看具及指標。因此大部份的玩家只得以上述三種裝置相互搭配、支援的方式來進行遊戲(如以搖裡進行遊戲主體、發盤負責查問、存取的輔助功能)。這種操作方式或多或少降低了遊戲應有的學來性,尤其在面對一個高品質的 GAMB 時令人有手忙馴亂、恨難不成鋼的失落感。在高歌時日的期盼下, GAMB TOOL 終於粉售意場。本文將就造於稀煙作一群職介紹。

GAME TOOL包含了一個模擬器(EMULA-TOR)及一支掌上學搖擇(GAME PAD)它不像一般搖桿需透過遊戲介面卡與PC 連結,而是以和機盤串接的方式與PC 連結。這種方式有下列幾個特色:

第一。不需加裝遊戲介面卡或任何的驅動程 式,同時也節省了一個擴充槽的使用。

第二。傳統PC指挥的類比式訊號。需經遊戲介面卡轉換成數位式訊號才能進入PC。但 GAME TOOL採數位式訊號處理。因此其畫數 度要較傳統PC指桿高。

第三。GAMIS TOOL的訊號格式與鍵盤相同,排除了與硬軟體相容性的問題。因此它與所有的 IBM 相容電腦及遊戲軟體完全相容。

鍵盤模擬功能,也是 GAMB TOOL的主要功能之一。透過模擬器或工具磁片,它可依個人使用習慣或 GAMB的不同,任意模擬設定 B個鍵 解按鍵功能。因此,您可以使用違套搖桿來操作那些原來只支援鍵盤的遊戲軟體,享受與常視遊樂器相同的操控快感了!時下愈來愈多的遊戲軟

體與有要打功能;如泡泡龍、瑪麗姊妹等,您也可以考慮以耐害 GAMB TOOL 與鍵盤串接,來達成雙打的目的。(如:一套模擬英文字母鍵,另一套則模擬數字鍵的功能。)

值得一提的是,原版 QUICKFIRE 公司為提 算 GAMB TOOL 的擴充性,及在各類遊戲軟體 上的適用性。另推出了四型搖桿作為選用配備; 您可依 GAME 的不同及個人的使用習慣,選購合 適的搖桿搭配使用。例如在模擬飛行、射擊的遊戲(如:銀河飛將),您可以選擇提把型指揮( JOYSTICK),利用它做於的操控性及完美的, 手態。來享受那檢飛行、射擊的快概。而在益智 類、劇情期的遊戲(如:泡泡體、速率機都 WOLPENSTEIN 3D),您可以選用准上發搖 擇( GAMB PAD), 靈情融人遊戲劇情世界。

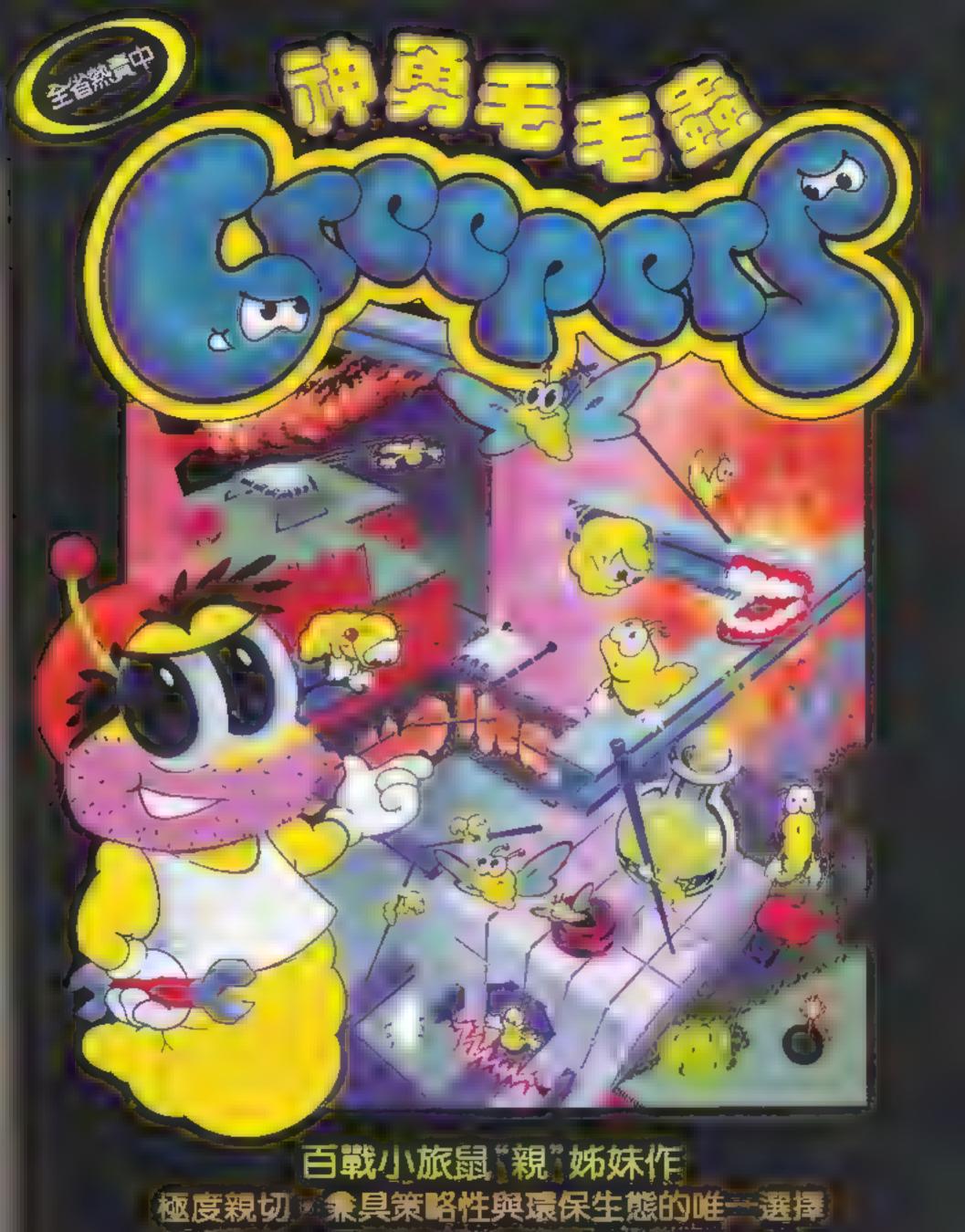
此外·這套多功能指標亦可使用存任天堂或任天堂相容機構的構視遊樂器。只要將 GAME PAD 或 JOYSTICK 與模擬器分離,再接上隨機 附贈的任天堂搖桿轉援頭,即可與任天堂相容機 值的載視遊樂器衝接,作為任天堂搖桿使用。

好了,介紹了那麼多,我們接著作個總結。 将這套命名為"遊戲工具",標榜為下一代 PC GAME 輸入裝置新標準的搖桿-GAME TOOL, 與傳統搖桿、滑鼠鑽盤作一簡單比較;無論是在 遊戲的趣味性、軟硬體的相容性及輸入硬體交互 搭配的方便性上,都有顯著的提升效果。就現階 段 GAME 的 輸入 創 硬體 層 面 而 曾 · GAME TOOL 惟實提供了另一端新,值得考慮嚐試的選 擇。









**业們會農。會議。而且會像一樣的到處滾。然而真正的問題是。他們** 

要如何關藩江溢呢?如何蛻變成美麗蝴蝶。那只有業你非比尋常的智

**惹與耐力才能幫助他們勇往直前**。

Print Paparate, All Mates Basereach Marin Paparate Statement in Institutional Statement Marining Marining Marining Co. Mar



IRM IL AT BACK AM C'SA I LA VI AZMON W 5 # + 54 Fin -1. 2 - F 2M 1 10 mm

Production of the second

ritchen sphinx.

本機械智能以及相談

未风行而的皇语指數模式。

**季加及集份佔無数公司雇職**机 海 有名员

本部皇后是入事院的(四里公安

Control of the contro

獨家代理



医胶单柱网络巴佐信丝墨煤璃干酒水桑子,所以海精勤给 维多磁片 攻略 行户以从等問題 特在信期上 等名服務課款 以知识回信速度 毫米辛佩飞管 灌是鸟性 請求证照服務專像 07-3841505、以利应 璺 我热则的水源等 如高以言于调剂内容 清阳细敏及信刊,以知识遗埋造度 胸缘合作

### 髙雄市 謝長龍



希望軟體世界能出版歐內職棒的軟體 P.S. 最好是中文字幕。

### 台中市 吳健邦

「運動知遊戯なつ・而且人多是國外的過數。我 **悉喜歡棒除遊戲,如果國人能自行開發設計出** \* - 鼠 - 鼠 - 引中文訊卷 - 以目前職権之盛行 - 例 能推出"中華職棒"之軟體遊戲必集吸引廣大的職棒 述,再說軟體上若能加上大電與悉的職權附星資料那 就更加完美了 • 不知歉體世界覺得如何?

# 台北市 趙志强

投非常喜愛棒球之遊戲軟體 + 可否請軟體世 專為我國職條做 乡叶文版》

2. 不知款體世界可告推出输圖軟體而其價格只 在一般 GAME 的價格?

**那動類型的遊戲一般在遊戲市場中較為冷門。** 不過仍有風評不對的遊戲,例如燃燒的野球系 列,都有一定的喜好者,當然國内職條的熱潮 是大家有目共略的事實、對於各位的建議、相信軟體 世界會有令各位滿意的同應,咱們拭目以待吧!!

一般 GAME 價格的繪腳軟體 7 !截至目前,軟 **體世界尚未有類似的消息傳出。一有消息,會在雜誌** 上公告。

## 台北市林詩俞



國内電腦女玩家似乎很少(事實上,我至今並 未遇見過)哎!没有同好與是很寂寞,不知道 贯社是否有呢?

事實上,本社經常接獲代尋同好的信件。取建 議增關聯誼性質的黨幅,又因本社等问覆的千 奇百怪信件包積壓不少・而服務軍位的人力又 非常有限,除向尚未接獲问函的讀者致軟外,也請各 促讀者留意以下訊息:凡有、尋找電腦遊戲軟體或本 雜誌同好,互相切磋、討論者請利用明信片註明興奮 姓名、年齡、連絡方式(請註明電話號碼或選信地 址)及最近曾玩過的5個遊戲名稱·並附上一段50字 内的留言,等回路班郵政 28-34 號信箱軟體世界交誼 **瞻收,我們樂意在雜誌上刊出,爲各位搭起友誼的擺** 樑( 別護會,是交流總不是婚友俱樂部,且非營利 )。 請尋考上例(驅抄者:永不也費)

### 歐體世界交誼廳

44 T. C.

**年龄 17** 

선취: #

章 统: (06)123-4567

碧纤点的腹线 电整电管 经陷了满维目 英火女

夢工場、鎮路 再計劃、創世起 7 留在 从上是主义网络《的复辑设数同标特别直标 智被顺,也想了解处理方面的知識。喜歡畫

一些小杨笙。

### 台北市 陳德政



軟體世界的 BBS 站是我經常上的站,品質也很 iff·但不知是否能讓訂戶或長期購買的讀者在 上站的「等級」能提高些?這應該算是一種福

# 台北市|劉春吉



我剛接觸 BBS ,最經常上的站就是軟體世界的 站。我知道軟體世界的站得有許多寶質的訊息 及資料,不過我目前因等級不高,無法取得更

多的資料,是否有什麼方法可以提昇我在軟體世界站 裡的等級?

- 「押熨提升在 BBS 站上的等級・實因各站站長所 蓄之要求不同而異,有些站長著重於站友提供 之訊息多事:有些則看重程式、作品之流通。

就軟體世界站而言,以下訊息頒得有心提升等級之站。 友參考。

- 經常上站,參與討論,持發心得感想。
- 2. 文詞強烈建議避免使用不雅字葉或人身 攻擊。
  - 3. 就事論事,避免嘩衆取寵,造謠攻評。
- 4. 勿使用不雅之 ID 名上站,以免被列入等 級 0 拒絕往來戶 \* 一般而書,軟體世界站極力鼓勵 各站友䅟極上站,多方討論交換心得,共闹關心、



提昇等級只整時間開題,只要您們撰以上原則,等 級的提昇是指目可待。

目前,軟體世界的駐校代表,雜誌之符約作家,及一些輔極的站友均已獲不同程度的等級提昇,有關雜誌之長期訂戶或長期購買遊戲之站友等級提升之資格審核則有待進一步之期劃方可,不過嚴重要的選得都各位的輔極參與,共同關心。

# 高雄市 李永正

1 尚刊越來越有充實感,另外,讓我學到鑑計 的是在基「雜誌專欄會好程度」時,但找到故 不到可讀我勾上「關學此專欄」的實項,雜誌 的遊步歷實實在在,有自其賭的。

2. 希望一模一樣的廣告不要刊會超過3期雜誌。

3. 抽獎透的獎品何必太貴,像機車 50CC 一台上 的放存那赛,除了讓我們流口水,較跑眼外,我才不 稅裝想那萬分之一的機事會抽中找,所以何不以賣公 可的特虛(GAME、T恤,捐獻或者也可以送RAM )來仍皆大數喜,提高中獎率呢?

4.服務課的「接線生」好像每天設話太多,以致 熱情大減,有氣無力,加上老打不應,我早已不包積 此質道了,請提振士氣一下。

# 中和市 吳佳蓉

ŭ

有些朋友告訴找,軟體世界因為出片太多。所 以品質不精,而我是軟體世界的忠實支持者。 所以我不相信他。

但是,像我實本在學聞、各食天地、幻想空間V 、創世紀7,以及目前的撞球補習班,都有毛病,不 是易當機,就是沒微面或音效。而撞球補習班中我明 明打入PLAY-AD,結果出來的仍是PC音效,我的 聲動卡絕無問題,而程式中批次增似乎也無課。不過 我與法忍受沒有悅耳的音樂,只好再花半小時去換 新的了。

我不相信我朋友說的,也不希望那是真的,但她你們在實出遊戲前先多做檢查,不論是 180 元或 500 元的都一樣,因為任何價碼的 Game 都會有人玩。

我愛軟體世界「

### 台北市 陳信達

遊戲說明書之製作已經逐漸加強。可由 SSI 的 異域實藏和克萊思黑暗之后中看出。但是在 Ultima underworld 的手册中部缺少了很多資料。 Ultima underworld 是我質的第一筆外帶原始的 Game。

₩.

找發憷。原設設明書對於如何讓使用者進入狀況有很大的幫助,雖然讀者查閱英文比較麻煩。但是實在是比中文的說明書來的仔細。像中文說明書中就沒有提到那一棵可以使你無限次權活的"銀樹"。而許多RPG的中文說明也只是指令介紹而已。記得我玩亞瑟士傳奇時,說明書只有一點,整個遊戲多虧了我有一套百种全書才能了解遊戲中的情節,而遊戲中給我的資訊卻告訴找可以去查手册?!中文 Game 的手册態 影響加強。那种傳統的手册就嫌循環了一點。



經期各位對軟體世界的單變,有關於廣告及相 獎部分,本社會提供給負責之單位做爲參考。 另外,有關服務課之專報、接話率非常的高。

若打不弗來,仍請多包涵,服務課除了接聽電話外, 尚有許多有關服務方面的事,是以讓他們忙得照的爛 翻了。

有關遊戲說明整的製作,軟體製作部門,會全數 翻譯出玩家所寫的必要內容。若有部分疏忽。以發消 成玩家困境,也會盡全力彌補缺憾。品質與測試都是 軟體世界中品製作的基本要求,數證他顧支持與受護 ,並請所有玩家選購軟體時務必仔細查看軟體外包裝 所註明之配購辦求及適用限制,以免治成一些隔壞。

### 髙雄市 吳振璿



貴公司出版的軟體・我一向都很支持。每出一 条好 Game ・我一定去買一套・可是卻不是每 次買回來都能夠玩・像整模之爭目就是一個例

子·找明明很仔細地看了一過必要的裝備,完全適合 我家的推閱,結果才看到了開頭書面,截關就顯示出 記憶體不足(後來才知道要1024K才能用,我家才64 0K)。這一次我又實了另一套小人物狂想曲。名人 失蹤記述次問題又更奇怪了,雖然遊戲是進去了,可 是正當主角要對話時,卻不能遭擇對話選項(我是 用實盤玩的),簡頭永遠停留在最後一個遭項,無 法選擇,不管如何接續盤,挑個簡預遵是具會停留在 最後一句話,當場大〇\*\*\*\*\*

個於禁戶之爭目的問題,是當時作業的疏忽。 由於手册內雖有標示須1024K的記憶體,但 在對盘上卻未懷示清楚,對於對您所造成的困 援。整到非常抱歉!近來由於遊戲所要求的配備越來 越高,所以本公司對於配備方面的要求亦非當重視, 以防對消費者造成財擾。至於小人物狂想曲 一名人 失蹤記,我們並無遇到與您相同的問題,可能跟您的 電腦配備有關,所以請您詳述您的電腦配備,及 CON FIG.SYS · AUTOEXECDAT 的內容,我們好爲您診 像。

# 遊戲目錄索引

#:雜誌期數

電:電腦休閒世界

貴:貴族版

珍:珍藏版

攻:遊戲攻略

百:百戰天龍

笈: Game 林秘笈

在 6 機動戦士

1 44

THE ST

> 427 2

隐藏式资物自動额现法(百)#3

· 14 燃烧的野球(百)#3

小枝巧(百)#9

20 外運動會自由卓科技(百)#9

□ 型 忍者傳奇衙門式功(百)###

№ 43 欧洲公路截用不完的抗毒剂(百)#2

卡門。聖地牙哥提示為(水)#8

₹51 遊獵鷹戰門傷

降落及栽門技巧(坡)#6

計64 魔界神兵[[

完全攻略更正(攻)#10

□ 5≥ 裁河迷宮能量券提其(百)#[

小枝巧(百)#3

跳躍障礙法(百)#10

跳躍障礙法補充(百)#15

直 / 黑街風雪魚敵航(育)#3

學際突擊隊資料修改為(百)#13

再摆藏狂大楼(欢)#9

■ ■ 野外棒球棒堆栽樹大龍(百)#3

■ 10 4×4越野車大賽馬股心桿(百)#2

□ 與形大進擊完全攻略(上)(攻)#2

宅全攻略(下)(坟)#3

完全攻略更正(百)#10

→ 日○ 漢城奧運勇奪高低積全牌(百)#11

■ 85 GP 大賽車一步登上冠罩資度炒招

(百)#1

秘禮(百)#3

超验该(百)#11

□ 95 飛輪武主美做江湖(百)#7

101 終極警操促減大法(百)#7

後半攻略(攻)#11

籃球一對一項蓋枝巧夫公開(百)#1

強棒再出擊打擊技巧(攻)#3

神話速篇(質)#7

X.Y.Z. 领军(百)#11

資料檔補進(百)#14

向總冠軍之路邁進(攻)#17

藏甲邻酮戰人物資料修改(百)#4

稍遗及疑言(百)#4

找全五人半月鹰闹煤(百)#11

元野遊俠革備彈兼補充法(百)#2

集備無限(百)#4

沙漠律奇(一)(攻)#4

沙漠体奇(二)(攻)#5

沙漠传奇大完结(攻)#7

攻略補遺(百)#11

國王傳奇直奔站局(百)#9

提示篇(收)#10

攻略(上)(攻)#16

攻略(下)(攻)#17

小野立大功修成五萬(百)#12

海灘排頭王戰街運用為(攻)#3

比赛心得(百)#3

栽街道用篇(帧)(百)#4

廠密簿奇人物修改為(百)#3

重金屬坦克吸收核巧(水)#4

资料推剖析(百)#4

100%中中目標法(百)#4

魔鬼翻練缀枝巧夫全(百)#7

火戰庫而後後生(攻)#6

幽城寶藏人物修改萬(百)#5

年見幽城寶藏(欢)#8

人物修改篇裥遺(百)#9

再览幽域资藏(二)(攻)#10

孝意幽城寶藏(三)(攻)#11

序览幽城资政宪结篇(攻)#12

附續記要(百)#12

配交與德华政為(百)#5

法周境一(攻)#6

迎鑫術(百)#10

做财新(百)#11

黑暗金字符完全攻略(攻)#9

預言奇兵充全攻略(攻)#6

季寶粉款(百)#7

完全攻略更正(百)#9 完全攻略補充(百)#11 怪物情報(百)#13 资料修改篇(百)#13 4142 機車越野竇其乃為(攻)#10 1143 閃電鋼球技巧篇(攻)#9 貴152 海王星計劃進入遊憩法(百)#14 £ 2 (9) **\$153** 地心探險攻略看引(攻)#11 責 157 超人直接空間法(百)#9 162 毁逐靴士攻略地图典心得(攻)#12 . 16 |型戦奇兵動作版攻略地関(攻)#13 防彈衣嶌(百)#22 · 「 · 水管狂想曲蛛關密場與補充(百)#11 大加八千分(百)#13 · 10 和 方程式機車費 **佐上冠军资座炒招(百)#12** 施法妙招(百)#13 衝箍飛車心得萬(攻)#13 资料档剖析(百)#15 修改篇更正(百)#16 崇迹了(百)#19 4 彩柳警探電影版友格地圖(皮)#14 · 177 武道超武術大賽爭喬裝(攻)#30 2 182 □原學與形Ⅱ為敵族(百)#17 物品價格修改法(页)#24 1 186 泰坦凱雲(水)#20 增幾術(百)#20 资料餐饮法(百)#25 , 1 terry 風馳電影無所不用其極(百)#18 资格赛心得(简)#24 向 225mph 挑戦 ( 百 ) #27 15) 顕集網球大賽後巧為(水)#16 快速升缸篇〔百〕#20 直 1Ges 激而浪子人获修改(百)#24 . 14 雪園狄斯奈大顏安中特找(百)#21 高空特技另一招(百)#24 · 2017 雲露小精靈凍站時間(百)#20 KEY 無限 (首) #27 5101 紐約雖人者 215 臉譜方塊技巧為(水)#29 -- 個連你玩得毛膏悚然的 0 0 4 立體花式撞球全线修改法(百)#32 立體冒险遊戲(大)#1 1 6 120 個封戰將提示攻略為(上)(攻)#26 ⊕ 02 未來之隨法完結篇(攻)#1 修改萬(百)#26 人物資料修改大全(百)#2 提示攻略篇(下)(攻)#27 取不完的俘获库(百)#3 修改篇Ⅱ(百)#29

舒政篇〔百〕#33 〗293 楚漢史爭規示為(水)#24 1 2 5 蘇雀學園與力洲验養我何〔百〕#25 ■2 \*\* 銀河飛將 II - 特別任務 1 移政篇(百)#38 秘密任持1修改篇補遺(百)#41 空赋奇兵进拜法(育)#25 修改篇(百)#38 · 4 · 風神傳承(攻)#25 人義修改法(百)#26 敵人消失法(百)#30 1.4 浩訪餘生人物勞改法(页)#28 物品修改法(百)#32 物品政法補遺(百)#36 盔世龍土地企法(百)#27 攻略(攻)#28 扁鞭吸血鬼修改為(百)#28 無敵版(百)#32 銀河飛將資料片 - 秘密任務 [[ 传秋篇(百)#29 街頭小獅王作此為(百)#30 庭眼小精靈华此萬(百) 終極戰王日修改萬(百)#39/ 魔王安惠法(百)#31 😓 銀霉特勤組修改集(頁)#軽业 **采狼突擊隊垃圾免狼(南)** 修改篇构造(百)#38 🖫 偷「機」法(百)#41 安藤法(百)#42 迷宫動動艇 時間不進品過關密碼(首)#34 -1 黑武士一無赦火士(百)#34 快速過關法(百)#42 火爆鋼球修改萬(百)#37 小粉枝(百)#41 銀河飛將川資料片特別任務的 攻略心得篇(攻)#37

# 遊戲目錄索引

#:雜誌期數

電:電腦休閒世界

責:貴族版

珍:珍藏版

攻:遊戲攻略

百:百戰天龍

笈: Game 林秘笈

全03 雜惡拉的智險

完全故略(一)(政)#11

完全攻略(二)(攻)#12

完全攻略(三)(攻)#13

完全攻略完结篇(攻)#14

Q&A(水)#8

胃險提示篇(收)#1

1 04 幻想空間 II

攻略(一)(攻)#24

攻略 (二) (攻) #25

欢略(三)完结篇(液)#26

完全攻略萬(攻)#2

305 F-10 態形戰門機

武路報量與飛行员狀態提改法(Ti)#12

地關大發現(百)#13

因青荣誉助章垂手可得(百)#11

F-19 隐形奥爽門(政)#6

19 06 長槍英雄水蜂地間(水)#1

人物资料修政篇(百)#1

攻略小技巧(百)#2

班。 傑明復仇記(攻)#5

係 08 醫生也應狂

初學啓蒙(攻)#4、(攻)#9

1909 光芒之池

微康解剖--城内篇(政)#1

徽底解剖--野外篇(攻)#2

最後決戰萬大完結(政)#3

所向無敵常勝軍(百)#3

人手一把屠戏剑(百)#9

쉫1○ 魔鬼戰警

完全攻略地图(攻)#2

**珍11 淘金熱** 

熊羅。藏爾生成為富莉的經過(效)#5

(百)#2

珍13 宇宙神風貌技巧维验谈(水)#5

周點篇(百)#4

成力性化(百)#4

守關要記(項)#8

珍 14 太空播快完全攻略(成)#13

珍 15 宇宙傳奇[[[完全攻略(上)(攻)#3

完全攻略(下)(攻)#4

珍コノ 魔法門目

術充(一)、(二)(百)#11

無触常勝罕(百)#10

定全攻略(一)(攻)#5

完全攻略(二)(攻)#6

定全攻略(三)(攻)#7

攻略補充(攻)#8

攻略 ( ) #9

定结篇(攻)#10

应 1B 多之隧後期實險(攻)#14

初期冒险(攻)#7

☆ 19 摩登康始人是休夫對抗

赛精指導(攻)#10

35 20 青色枷的租兇人物修改篇(页)#22

光荣學敢泰閣特拉克斯戰法(百)#28

珍21 聖觀奇兵。智險版

800 分完全攻略(攻)#10

提示篇(攻)#8

☆ 22 F-15 鷹式戦門復日

飛行心得(攻)#11

拜將封供寫(百)#12

拜将封供篇更正(百)#13

珍23 明星横克拔克进战中之栖品(攻)#8

珍24 紅色風暴無常的幾乎(次)#11

**克林姆林很极行動(百)#10** 

珍27 銀河英雄完全攻略(一)(攻)#11

完全攻略(二)(攻)#12

定全攻略(三)(攻)#13

完全攻略(四)(攻)#14

完全攻略 (五) 完結篇 (攻) #15

珍29 梗凝城而波士顿吴潍蓣防法(百)#19

用不完的建设短费(百)#13

errange.

東京語易重整法(百)#13

市長手札(攻)#9

珍30 幻想空間川 4000 分完全攻略(攻)#12

於 31 風行者修改為(首)#17 傳奇(一)(攻)#11 傳奇完結為(攻)#12

沙35 燃烧的野球Ⅱ水等小枝巧(百)#20

(2) 上帶也抓狂 戰場名稱集(上)(百)#23 戰場名稱集(下)(百)#25 排那神收拾行李剛家去(政)#28

炒○38 装甲雄獅紅刺精英年単(百)#26 百数百勝為(百)#29

杨枝篇(百)#31

珍40 克萊恩英豪攻略(一)(攻)#16 攻略(二)(攻)#17 攻略完結為(三)(攻)#18

☆41 炸彈小子熱鬧密碼(頁)#16

過開路線(一)(收)#16 過開路線(二)(收)#17

**週間路線(三)(次)#18** 

透開路線(四)(次)#19

透關路線(五)(攻)#20

通斯路線(六)(液)#21

過間路線(七)(攻)#22

過關路線(八)(政)#23 過關路線(九)(政)#24

遊關路線(十)(攻)#27

過關路域(十一)(攻)#28

過關路線(十二)(攻)#30

19/42 戰鬥與炸機十六前涉及法(百)#23

198 44 創世紀以攻略補遺(百)#26

腳踏兩條船(百)#26

怪物定身法(百)#26

月之石另一招(百)#26

三绝技(百)#23

三谷式十字号(百)#23

起發利器(百)#23

治劫後之世界原稅重現(百)#23

小安線索之謎(百)#23

奪責奇招(百)#23

终極防含状巧(百)#23

修改篇(百)#24

狂想曲(百)#18

档索策秘(百)#19

魔法書另有妙用(百)#20

定全攻略(一)(攻)#20

**完全攻略(二)(攻)#21** 

蛛功篇和初期胃險(攻)#16

红色月之门乾坤大椰移降法(百)#16

械克锐明(PC地带)#27

超铁攻略品攻略确遗(攻)#30

秘密指令(百)#33

谋Lord British成高特别样员(百)样36

珍 45 武士傳說完全攻略(上)(水)#22

完全攻略(下)(攻)#23

遊遊離人法(百)#22

初期提示(政)#18

人物总体维政法(百)#17

物品表或器修改法(百)#31

· 珍·48 四川省秋松通湖法(頁)#26

续朝法(百)#17

必勝之進(百)#21

1947 代碼:冰人(上)(水)株式

(下)(以)#20

珍48 施界歷版第一章攻略()

第二章攻略(攻)#22

第三章攻略(攻)#23

攻略補遺(百)#26

快速增级街(青)#20

两片磁片玩到底 (PC地带) #27

19 49 紗之器攻略(攻)#17

珍50 金牌學王唐相為(有)#24

最後華王爭翦叛(百)#29

下馬產萬(百)#30

珍 51 亞瑟王傳令

**年找查杯田能錄(上)(攻)** 

**斗找聖杯田能錄(下)(攻)刊的** 

☆52 百戰鐵鋼排水法(有)#28

珍与3 飛龍騎士免免在天変九宵(百)#200

修改篇(百)#27

绿龙此般枝(百)#39

珍56 銀色匕首之謎攻事(一)(攻)#

攻略(二)(攻)#22

# 遊戲目錄索引

#:雜誌期數

電:電腦休閒世界

貴:貴族版

珍:珍藏版

攻:遊戲攻略

百:百戰天龍

笈: Game 林秘笈

攻略(三)(效)#23

攻略(四)(收)#24

攻略(五)完結篇(攻)#25

修改篇(百)#26

15.5.7 凱撒大帶金級及拿階條政法(百)#23

征服埃及懿后(百)#24

指揮官和屬地資料(百)#21

枝巧提示(百)#21

556 末來戰爭一時度買除(攻)#19

20 60 小人物狂想曲提示第#20

攻略(攻)#21

名人失政记定全攻略(攻)#38

☆53 異形細胞攻略(上)#20

攻略(下)#21

◎ 64 長槍之役此种學(攻)#23

戏略心得篇(页)#29

於 655 死亡 **恐航** 扩

潜艇资料修败大会(页)#29

急雷精华命中(百)#31

反反潛必勝戰術(百)#35

106 火龍之戰人物資料修改萬(百)#26

攻略(二)(攻)#26

攻略(一)(攻)#25

寶箱重現(百)#30

珍68 機動戰土川修改法(百)#24

☆ 69 猴鹿小英維攻略(一)(攻)#22

攻略(二)(攻)#23

攻略(三)(攻)#24

攻略(四)(攻)#25

攻略(五)完蜂篇(攻)#26

特别极導(攻)#35

攻略補充(百)#28

另一接现(百)#33

少/\*\* 銀河飛將

码件復活构典勳章修改法(百)#26

戦艦修改篇(百)#26

速咸塘補習術(政)#25

遗赠心得篇(域)#28

烏龍教官(百)#28

無触修敢程式(PC地带)#28

**修改篇PARΓⅡ(百)#31** 

防堰罩装甲大公閒(百)#31

共始大法(百)#35

■ 72 新星式七號前期攻略(攻)#26

援期攻略(攻)#28

第1、4間必般絕招(百)#33

宿莲栽桃(百)#34

- SU-25 戦門機武器無限(訂)#30

· 4 拯救她骤我玩拯救地球(欢)#24

**最後倒載(一)(攻)#25** 

最後倒數(二)(項)#27

资料经政法(百)#27

**完全攻略(三)(攻)#32** 

完全攻略(四)(攻)#33

定标篇(政)#34

到 25 新陸軍模問學報(或)#26

的 '6 人生觀傷途成要禁(攻)#26

母 ○○ 夜更玩異廠各關者場大公明(首)#26

产品1 洪元带圆物品收製法(百)#26

初期冒險(攻)#25

属性修改法(百)#27

洪荒命國之祿(一)(攻)#29

洪荒帝國之兼 (二) (攻) #30

洪龙帝国之旅(三)(攻)#31

洪荒帝国之旅完结篇(攻)#32

直养终路(百)#33

珍 682 飛越柱鐵窩完全攻略(一)(攻)#28

完全攻略 (二) (攻) #29

**倫閣法(百)#30** 

時先例流(百)#32

◎ B3 U式海狼潛艇魚當無限(百)#27

珍84 神劍封魔秘密页(攻)#26

徐珠篇(百)#26

攻略更正〔百〕#29

卿 86 烈火神兵投示為(攻)#26

得分表與地圖(攻)#27

完全攻略〔攻〕#27

ショュ 鐵路大亨功成名獻(攻)#26

资金修改法(攻)#27

價格戰爭必勝法(百)#27

种秘单站(百)#29

超级跑車(百)#30

対價運價(百)#32

在其他单站的姬滑半桓内建站(百)#33

吸血大亨(百)#36

金牛首相(百)#42

P 89 紅鶴主空戰英雄公殺法(百)#32

№90 光速先鋒提示篇(成)#29

栽門指導篇(准)#29

超級戰艦(百)#31

物品修改法(百)#33

t 2 9 1 城市强人定全攻略(攻)#27

A 48 1 城市雖人小祕技(百)#34

攻略相連(百)429

- 192 - 神州八劍心将萬(水)#27

半自動修改法(PC地带)#27

肾科殊改萬(百)#27

法衡表资物修改法(百)#30

國王密使Ⅴ攻略(攻)#27 1:04

16 96 · 宇宙傳奇!以攻略(攻)#27

PS 97 魔戒心年

抽换磁片不再抓肛(PC地带)#28

神奇冷凍術(百)#36

局性修政法(百)#28

**绪此篇PARTI(百)#30** 

完全攻略(一)(收)#32

完全攻略(二)(攻)#33

完全攻略(三)(攻)#34

完全攻略(四)(攻)#35

(2) 93 三國廣義英保天下(攻)#28

修改篇(百)#32

君主报拿法(百)#42

·\$ 99 腊城大觀增獎術(百)#31

珍 101 幽靈騎士修改為(百)#30

完全攻略(一)(攻)#30

定全攻略(三)(攻)#34

攻略完結篇(攻)#35

怪物易性修趾法(百)#33

完全攻略(二)(攻)#33

19 103 銀河帝國傳卡梅氏想法(百)#30

重追载場(百)#30

玩般票赚火烧(百)#31

枝芍一二號(百)#31

☆ 105 火星之版易技排水為(百)#30

火星之粮(百)#30

**完全攻略(一)(百)#31** 

完全攻略 (二) (百)#32

物品移政法(頁)#33

完全攻略(三)#33

**完烛篇(址)#34** 

一直寿终點(百)#35

约108 妙數番苑物品推進法(百)#33

沙108 中國之心完全攻略(一)(攻)#30

完全攻略宽结篇(攻)#31

**炒109**。 隨眼殿機構構構片不抓狂(百)#30

完全攻略(一)(攻)#31。

完全攻略 (二) (攻) #32

完全攻略完结篇(攻)费33

無敵版(百)#33

法衔接收篇(百)#@#

銀河風景心得為(攻)約1 前 110

116 聚城大部全统修政法(百)#33

9 11 命蓮之賊修此為(百)#33

完全攻略(一)(攻)#33

定全攻略(二)(攻)#34

完全攻略(三)(攻)#35

会 118 古堡鉄炮島住作改法〔百〕#34

衛懶法(百)#37

魔獸紀元修改篇(育)#37 億 120

極 121 田屋王在城心得為(艾多)

新幻想空間「商易攻略(攻 銀 122

Ø 124 銀河飛將Ⅱ-帝國逆襲

心得篇(攻)#30 (上)(水)#33

(下)(攻)#34

温雷速看得更速(百)#35

隱形戰機現形法(百)#36

魚當加速鎮定法(百)#36

# 遊戲目錄索引

#:雜誌期數

電:電腦休閒世界

貴:貴、瓜

珍:珍藏版

攻:遊戲攻略

百:百戰天龍

◎笈: Game 林秘笈

终極秘技绩篇(百)#40

特别任務2班略心得篇(政)#42

珍 128 明星鞭棒小杉枝(百)#45

**均127 幻想空間∨充全攻略(-)#34** 

完全攻略(二)(攻)#35

攻略定址篇(攻)#36

验 128 鐵血磷质基性排放基(百)#34

完全攻略(一)(攻)#35

攻略完結為(次)#37

沙 12日 吞食天地传收為(百)#36

**排狀篇Ⅱ(百)#39** 

完全攻略(一)(攻)#36

攻略宽结篇(项)#37

修政篇補遺(百)#41

好狗不檎烙(百)#42

№ 130 火星大振渠光全攻略 (一)(水)#36

攻略宠结篇(收)#37

攻略完結篇 ( 攻 ) #35

炒 132 日計劃修改集(質) #35

過關心得萬(收)#37

珍 133 F-177A 夜鷹龍形戰鬥機

特別极等(政)#34

戰門機修狀篇(百)#36

珍 134 警察故事孤完全攻略(一)(攻)#35

完全攻略(二)(攻)#36

攻略完結篇(收)#37

珍 136 関張拳王一起板世界(百)#41

修改篇更正(百)#45

珍 138 聖城傳說修改為(百)#38

直奔结局(百)#43

小轻枝(百)#43

珍 139 無數飛狼 2000

新手上機篇 (笈) #36

传政篇(百)#37

我門要禁一二號(百)#39

珍 140 魔法門[[特别報導(攻)#34

中文版新手上機篇(笈)#36

修改篇補遺(百)#44

修改篇補遺目 & 秘密區大曝光 百) #45

珍 142 俠盜羅賽漢定全攻略(一)(水)#37

完全攻略(二)(攻)#38

天下無敵移败法(百)#40

攻略補遺(百)#41

珍 144 超級壓式 9 號後成萬(百) #40

炒 145 異概之門初期胃險&地图集(攻)#38

传歌篇(百)#39

完全成略(上)(效)#39

定全攻略(下)(攻)#40

更方便的视裂街(百)#42

永大 NPC 降 頁 ( 百 ) #42

永久NPC隊員補遺(百)#43

☆142 艾薇拉Ⅱ-恐怖劇場

折乎上機篇(复)#38

完全承珠(上)(油)#39

定全攻略(下)(政)#40

传改篇(百)#4L

隔空取物法(百)#45

均 148 幻影法師新手上模集(其)#38

定全攻略(攻)并38

步政篇(百)#41

珍 149 納粹飛行秘史修改等(百)#40

戦門心得(笈)#40

· 飛行堡景B-17 飛行心得(笈)#41

珍 151 如來金剛維梅奇後來為(首)#40

完全攻略(攻)#40

珍 153 四川省门修政基(百)#41

修政篇相遗(百)#44

珍 156 猴蟲小英雄 2

突破枷锁另一招(百)#45

珍157 黑脂之池初期胃險(贫)#41

完全攻略(上)(攻)#43

完全攻略(中)(攻)#44

完全攻略(下)(攻)#45



永久 NPC (百)#45

沙 159 挥衛磁廠 3.0 新手上模寫(度)#40

高級心得篇(复)#41

修改篇(百)#43

修改為 Part II (百) #46

電子戦(百)#48

炒160 創世紀7: 黑月之門

特别遗项(百)#43

避粮法(百)#44

人物易性修改法(百)#45

19161 星際學關戰船繼修改為(頁)#41

完全攻略(上)(攻)#41

完全攻略(下)(攻)#42

稻艇修改篇确通(百)#43

小执巧(百)#45

定全攻略(攻)#42

炒 189 天際寒星 - 驗無反顧

斯手上機駕(笈)#41

修政篇(百)#44

完全攻略(一)(攻)#44

完全攻略(二)(攻)#45

攻略泡結篇(攻)#46

攻略更正(百)#47

19 165 創世紀『伊改英(百)#43

創世紀頁修改寫(百)#44

烈世纪曹修改篇(百)书46

刺世紀Ⅰ物品血法術修故法(百)#46

珍 166 亞特斯提斯之謎:

雙人模式攻略提示篇(攻)#42

**華王篇(百)#43** 

單人、打門模式攻略提示篇(政)#43

珍187 魔水晶新手上换其(发)#42

**跨極大法(百)#45** 

**修政篇(百)#46** 

修改篇更正(百)#47

珍169 燃燒的野球川心将萬(艾)#43

小枝巧(百)#45

珍 170 暗黑傳說新手上概為(夏)#42

完全攻略(上)(攻)#45

攻略完结篇(攻)#46

珍 172 25 世紀系列:瑪俄斯計劃

完全攻略(一)(收)#45

完全攻略 (二) (攻)#46

珍 173 狂臨浴血新手上機為(集)#43

心得篇(复)#44

珍175 戦争風靈録:韓職心得爲(夏)#44

珍 178 太平洋空戰英雄新手上機為( 集)#42

开贴最成(百)#47

偷吃步(百)#47

珍 177 畫荒地域系列 [[:異域資献

新手上機萬(頁)#43

完全攻略(上)(攻)#45

攻略定隸篇(攻)#46

9 181 克莱恩黑暗之后

完全攻略 (上) (攻)#47

完全攻略(下)(攻)#48

移政篇(百)#48

征戦心得篇(复)#45

经食無限法(百)#47

金物徐敞法(百)#47

必般四招(复)#47

完全水略(上)(水)#4日

完全攻略(下)(攻) 卷48

均188 超人戰紀錄此為(百) #48

沙 102 鬼窟窿影上模集(基)#48

620

珍194 聚城大師 II - 王位争奪收

心怀篇(复)#48

珍263 小鬼當家起紅絲堆法(百)#43

珍274 創世紀7費料片 - 美徳試燥場

完全攻略(攻)#47

2017 侠影記

無敵神功泰物品修政篇(百)#40

完全攻略(攻)#40

**偷懒法(百)#42** 

攻略補遺(百)#43

小枝巧(百)#44

小枝巧(百)#45

偷懒法Ⅱ(百)#45

電 42 邪神傳脫修改為(百)#47

毫45 鐵路A計劃

新手上機篇(笈)#46

初組心得篇(篇)#47

高級心得篇(笈)#48



計, 體世界雜誌從本期起開放各公司所出版的遊戲自由投稿,不限制任何專欄,供各位玩家一展所長,歡迎各位踴躍投稿,不過投稿前別忘了詢問一下。

# 了下列專欄開放 歡迎各位發燒友提筆相贊

- ○遊戲攻略:各遊戲出版公司所出版之遊戲之簡易 攻略或攻略必得。
- ◆ GAME 林秘笈: 各遊戲出版公司所出版之遊戲之 獎示意、心诗篇及新手上機篇。
- ●遊戲獵人:各遊戲出版公司所出版遊戲之評析。
- ○百戰天龍:各遊戲出版公司之遊戲。
  - (1) 攻略小船技。
  - (2) 遊戲程式修改篇(含無數版)。 限軟體世界、電腦休閒世界出版之遊戲。
  - (3) 遊戲資料檔剖析, 限軟體世界、電腦休閒 世界出版之遊戲。
- ○天外一章:以電腦遊戲為主題,但與遊戲攻略無相關性之文章。
- ○紙上談兵:遊戲出版公司各類軍事遊戲(戰略、 模擬)中轉彩戰役的问顧或檢討。必須對圖解說 談戰役的始末,包括雙方軍力佈置和攻防路線。
- ○補習街:路各期遊戲初級玩家補習。
- ○電玩短路:關於各額PC GAME 的趣味漫畫·無 自即可,不用上色。
- ◆不吐不快:關於PC GAME的趣聞、普水或想發 機的事。
- ○硬體世界:關於電腦硬體方面之應用或實用之軟 硬體應用技巧,如配憶體、營幕、硬碟……等 等。
- 二、投稿須知
- 〇各類專欄撰稿前請先詢問·以免浪費您寶貴的時間。若您有任何的 IDEA · 數理來電討論,服務電話: ( 07 ) 384-8088 轉 289
- ○務必註明與實姓名與住址,以免作品刊查後收不 到稿費,並在信封上著明而要投稿的專欄。
- ○監登錄作業方便,請於初次投稿時附上身份證
  印本。
- ○審退稿者請<u>同時</u>附上足額郵票及信封·否則智不 退稿。

- 字,亦可將檔案寄來,稿費另計;若雖 片要退回,請附足額可郵,否則總不退回。
- ②所附臘表必須滑晰、完整,以鉛筆標記。手續者 請用細黑色賽字筆;即表機輸出者,墨色要機。 地圖消畫在方格紙上。
- O請勿拍攝照片、但數型將遊戲進度或遊戲書面圖 形檔(格式為.LBM、.BBM、.PCX、.GIF、. CAP)磁片随同攻略容來、稿費另計。
- Q.後意稿:

納用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖, 並加 概,線條力求制明、灣晰,並附上文字解說,漫 費上的任何文字全部以鉛筆書寫,證勿著色,游 務必合作,免遭退稿。

- ○單幅是畫稿期格: 東非公分:高書.5公分。
- 〇投稿問題記停室·如需以信件個別回答,請附口郵及信封,以加快處理選唆。由於本社目前已被信件歐掛聯不過氣來了,所以詢問劃檢、維修做片、……或其他不屬於雜誌本身及無關連性之間應,請在信封上署名服務課,如此才能加快回信達度,免除等候之善。
- 〇本刊對採用的稿件有剛改權。
- ②作品經發表後,版權儲本刊所有。
- **〇為免郵寄失誤,請自行影印留底。**
- ●稿費:每千字450元起,程式、圖表另計;照白 浸畫每幅300元起;不吐不快每期200元。作品 如經刊量,增送當期雜誌一份。
- 〇服務電話: (07)384-1505。
- ○來稿請寄到:高雄市郵政 28 之 34 號信箱

### 賞求下列文章 \_\_\_\_\_

議神的黄昏攻略 █ 黑暗紀元攻略

奇妙大百科心得 🙀 神勇毛毛蟲心得



■解產品時,請加入所案回 郵費用,雜誌每本郵貨為20元, 攻略單行本每本郵貨為40元。

如您在寄件(劃撥)一個月 之後尚未收到我們等回的東西 時,請即刻利用本公司服務專維 查詢。

因為服務專繳佔線情況嚴 會,各項有關避繳攻略方面的問 題,請來函詢問。詢問時,請與 過程及您過上的麻煩。以 及原文的錯誤訊息。以便我們處 定。使用服務專線時。請長話短 說,避免佔線時間過長。

魔外的訪響音效格頭, 已得 上訂順, 請勿再劃權順買。

### 玩家注意!

我們處建玩家們的問題時。 **作官选上胜心的玩祟没有留意还** 为现有致情,是不是可以正常熟 f.应贾的遊戲(如单色顯示移玩 医胃子創世紀734,東西詢問先 可使用)。詩在購買時詳細的看 一下直品上面的裸示,有腊风行 所樂的設備。請務采核動之境其 其實。另外,有我們的產品中。 华有使 用批明書 | 常思正準備字 用我們為意準備的好遊戲時,擠 传戏仔朋看递使用手册上有膜红 《所帶使用的能滑, 安装及使用 4.作上的少数及不要收入不失要 的常数程式等等法准事項:再願 6安號:相信巡查發現安裝至巡 9項課竟是如此簡单。 答题在新 胃的直晶中有缺少任何附件或附 予有損壞申,請值還由購買處置 ◆兌換→季相同的新品。請法 (1) 我們不接受單獨索取各項配

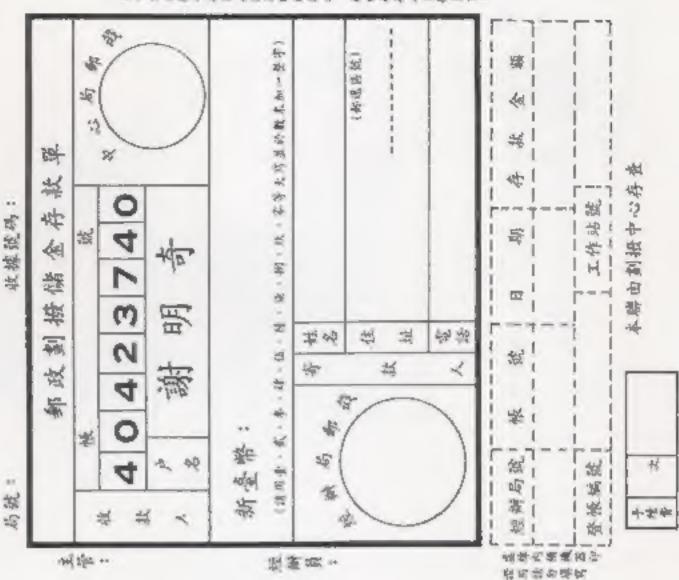
# 日務專線:(07)384-1505

台北 BBS站: (02)788-9184(24 小時全年無休) 高雄 BBS站:

(07)384-1505(晚 上9:00~翌日早上9:

→ 00,假日全天) (07)884-8901(24 小時) 前江衛-一一、係就,戶名及京於人祖名俱以所将即即衛衛,以先鎮害。

因它排放師等原因在法及時因知者,應即存款人自任負責。所存款為查以完計通知期指申心為、惟長途室計學也存款人來提。如二、抵付支施票據之存款、得情修定編訂一、二支存人、必要時,可作





- ○存款後由部局聖給正式收據局過·本單不作收據用。
- ②操戶本人存款此解不必據寫,但指的辦問。

# 쀎 存 蝆 半 恢

一、如须眼時存款请於存款單上贴足「限時專送 平等 樂樂

· El ji ļn. 神神 本存款單不得附資其他文件 150 ·斯埃湾 存故至 1 少须在断台 74 茶 华 於問 発十九以上 海 35 á

出 本存款單帳戶亦得依式自印,但 人另換本局印製之存款單填寫 有增围吸吸印其他文字者 文字及規格必須與本單完全 • 曲回 應請存款 **公**華 答

# 調 庫 非 落 調

# d 本人欲即獨敦歌 世界雜誌

口がサイ 日本半の利 初光學 2 口分平 12 **J** 860 老棒

# 湖灣 日後れず 東京新 □(サル馬森 NO 蘇

中華

# 本人欲魁黨 下列產 品

日本が

無好好強

□ 書共 01-19 数 \* 排注意 =1-8 · 11 · 12 \*003 38 編成 20-37 基 早本 \$100元 早本 580 光 年本 560 元(今本 \$80° ハサキ 中中 \$100+ 海田學 出思書 当台書 H 8 a ä

、本人欲維 柳 图

ļII

岭縣

回事年里 1 3 指你把片被3片双内。 李 \$10. 帯 恐今然 李 本等 8 桑 7 1 牌 -ಬ 片双上 \$30\* \$ 600 × 1

ø 地址、精以正档書 × 上資料 林 當 海 縣市切勿縮 34

14

本格

# 教

### (谜敝牧略) 魔戒少年Ⅱ一 雙塔紀完全攻略(下) 克萊恩黑暗之后

完全攻略(下) 笑做江湖製作單位現身說法~~ 您不可不知的內幕消息

軟體世界總數專訪(下)

**收额 軟硬 物 學 革 對 遊 戲** 

超人戰紀作者專訪

验展"可能"之影響

超人戰紀修改期

撑衛雌鷹3.0一電子戦

(GRME林楸苁)

王位争奪戰心得臨

築域大師Ⅱ一

鬼屋魔影新手上機能

機路A計劃高級心得期

克萊恩無暗之后條改篇

(國外縣等)

〈遊戲獵人〉

人車一體 聊齋誌奏 大富翁工 纜法王閥 快打至排 **唐界召唤** 散空神鷹|七海遊侠 新警察故事 快打旋風耳 激戰M星雲Ⅱ 國王密使 VI-希望之旅 雀之塔 女丫, 为药、一族

〈硬體世界〉 加速的大功臣一CACHE



# 產品簡介

您想成爲家中的"財政部長"嗎?可想掌管家裏的經濟 狀況?或者想做個有效率的理財會計?衆多的金籍數字,是 否讓您頭昏眼花?您放心,現在起有了『家庭實典』,一切 都 OK 了。

『家庭實典』是一套理財經典軟體,它不但處理您的日常收支,還管理您的所有存摺帳號、應收付支票及標會等多項功能。不論您是在家裡,或者在公司、學校、商店,只要必需解決財務的任何地方,它都能讓您得心應手。在繁忙且關求效率的現代工商社會,擁有『家庭實典』就等於擁有專屬會計,對站在流行前線的您可是一大福音。提醒您, 圖步要快, 趕快買一套『家庭實典』回家,當個快樂的"家庭財政部長"!

# 亞洲軟體

製作研發:亞資料技設份有限公司 地 址:高雄市三民區民业路53號

服務專線: (07)3848088轉228/229應用套裝軟體課念

### 主要功能

一、親友資料管理:

二、帳號管理:

三、存提管理:

四、應收、付票據:

五、資金預測:

六、家庭收支:

七、標會管理:

八、姓名、商號字劃吉凶學:

九、星命座盤;

十、系統工具:



代理登行: 發冠科技有限公司

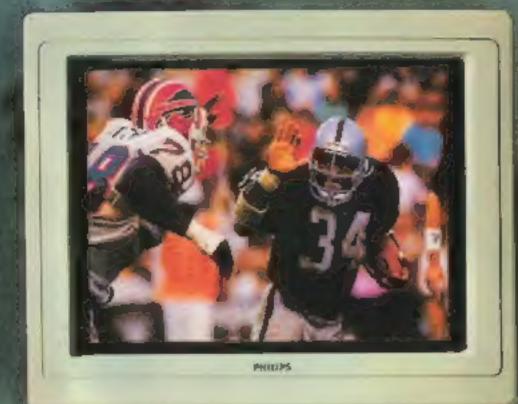
也 : 高雄市三层国民社路印献





# 飛利浦數位電視卡

" Not Just Good, It's Perfect "



- @内含全朝道體台器,可接收3和情 **租道,並可收看有線道視**
- ◎含一組AV信號介面,可接LD。 VCR - ALVE
- ◎具標準 MTS 美規立物雙語音功
- ②數位解像處理與最新「倍額輸出」 技術、查貨油晒不失真
- @具20種操作功能,均透過餐幕式 功能顯示(OSD)自PC腱盤操控
- ②先邀高級調諧系統可自動尋找電 台。並記憶和道
- ®内含LPS能改养描插線閃變不穩 的情况
- ◎內含CTI能加強彩色的解析准。 尤其是卡通片的资面。
- ◎由電視切換成電腦時,可保留電 视聲音,完全不佔記憶體
- ◎高相容性・IBM PC/AT/386/ 486 所有與 IBM 扣容之機種均
- ◎可搭配 VGA 以上被幕使用,被 **幕升級時不須更換電視卡**



PV-100多媒體影像描译卡



- \* 可在觀飭上顯示來自錄影機, 碟影機及電視的影像。
- + 可控制视窗大小及移動视窗位

提供多額檔案儲存格式: MMP - BMP - TRG - TIFF - PCX



龍大電腦科技

TEL: (02)857-5255

客户服務单位:(02)857-6227

台北市延平北路六贯123號 (02)812-2363 (22)316-0845

劃級協號: 15537271

**ORKLANCE** 

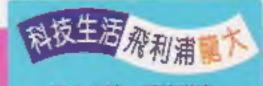
(02)398-5787

(02)623-7993

(03)387-2588

(04)881-0849

(07)228-2863



而大代理·服務滿意